CLUB Nintendo

Conoce a:

Wario Land 4

Advance Wars

Tips de:

Mario Kart Super Circuit

Los primeros juegos para el GameCube

Wave Race: Blue Storm

Monkey Ball

Luigi's Mansion



Año 10
No. 11
D.F.
Precio
$18.00 M.N.

GAMESTER®

AUMENTA TU DIVERSIÓN

PHAT PACK LARGE



4 Productos en un solo paquete:
Un Trap Light, un Power Pack, un cable 2X-link con el que pueden jugar 2 personas, y un Body Guard.
De venta proximamente.

TRAP LIGHT



Par de luces ajustables, para alumbrar la pantalla de tu sistema.
Disponible en varios colores.
Ya está a la venta.

BODY GUARD



Estuche que protege tu sistema.
Además incluye una correa para el cinturón.
Disponible en varios colores.
Ya está a la venta.

LINK CABLES 4X

GAMESTER

Aumenta tu diversión con los Link Cables 4X, conecta los sistemas y juega con 4 personas al mismo tiempo.
De venta proximamente.

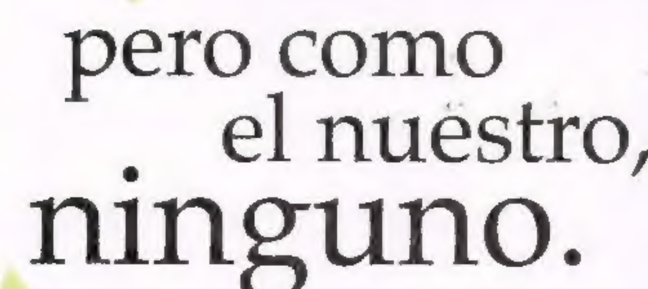
Distribuido por:



WAL★MART SUPERCENTER

De venta en:
AURRERA BODEGA
El Palacio de Hierro
y http://online.sk.com.mx

Hay bigotes famosos...



pero como el nuestro, ninguno.

Bigotes de cajeta y chocolate.

Pan Dulce



Tía Rosa®

Por su rico sabor casero®

EL PAN DA ENERGIA



SUMARIO

Incluye poster calendario GameCube

El rombo de octubre, ¡bastante obvio!

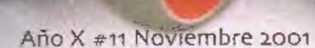
8

18

74

23

92



Año X #11 Noviembre 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año X # 11. Revista mensual. Noviembre 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México, y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Irene Carol
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados del interior del país.
Revista **CLUB NINTENDO.** No. 10/11 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintendo, Nintendo Entertainment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 72 # 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext. 149 y 150. Fax: 3492211 ext. 154 E-mail suscripciones: suscritelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx Colombia Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Victor Manuel Rendón, Colonia Boca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946 / 8443. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fa. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherido a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 70436.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC Av. Velez Sarfield 1950, (1298) Buenos Aires, Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 399-6399. **Gerente General: Rodrigo Sepúlveda,** Gerente Comercial: María Eugenia Goiri. Gerente de Administración y Representante Legal: Marlene Larson Conus. Gerente de Ventas: María de Los Angeles Swinburn. Coordinación: Aquiles Sepúlveda. Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 10 #11
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166, Mayo del 2000

Editorial

¡¡¡Cómo pasa el tiempo cuando te diviertes!!! Por fin ha llegado el mes que tanto hemos esperado.

El Nintendo GameCube ya es toda una realidad y el 18 de este mes ya estaremos jugando Luigi's Mansión, Wave RACE: Blue Storm, Monkey Ball, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2, entre muchos otros títulos que serán los afortunados en permanecer en nuestra memoria como la primera generación de este gran sistema dedicado exclusivamente al entretenimiento electrónico, por lo que revisaremos detenidamente y a conciencia varios de estos títulos en esta edición, a parte de los excelentes y novedosos juegos para el Game Boy Advance.

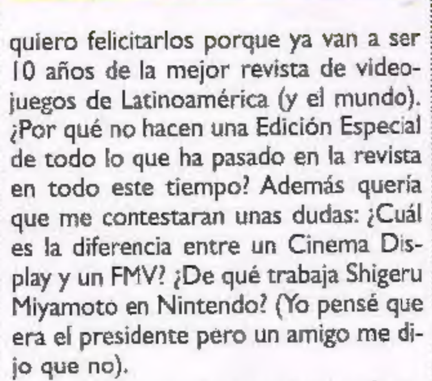
Por si fuera poco, ya se acerca nuestro ¡¡¡Décimo Aniversario!!! Y estamos preparando toda una fiesta para ti, porque te lo mereces por ser nuestro lector número uno.

Por lo pronto nos estamos encargando de los detalles, pero no será si no hasta el próximo número en donde te daremos todos los pormenores de nuestra gran fiesta no sin antes agradecer todo tu apoyo y preferencia durante estos 10 años.

Gracias.



DR. MARIO



Saludos, les escribo por segunda vez pero con los mismos ánimos como si fuera la primera.
¿Cómo es posible que se hayan atrevido a poner cartas de lectores que escriben por primera vez? Hay fans que creen que la revista es ficticia porque han escrito más de cuatro o cinco veces y no han publicado sus cartas. A parte de todo, nos piden sugerencias a cerca de darle un cambio a la revista y cuando les decimos qué es lo que queremos, sólo nos dan el avión.
Ya para terminar, quiero comprarme el Nintendo GameCube y quiero que me digan el precio que tendrá, yo me compré el Advance con un distribuidor autorizado por que en la caja biene la etiqueta de Gamela México.
Espero que ahora sí me contesten mis dudas y que tomen cartas en el asunto.

Néstor E. Changoya Alvarez
Estado de México, México

Realmente no existe algún requisito o fórmula para publicar tu carta en esta sección, lo que hacemos es tomar preguntas que se repitan con más frecuencia o bien, cuando consideramos que la pregunta es interesante o importante para el resto de los lectores, ya que muchas otras se contestan en otras secciones sobre todo las que se refieren a juegos como en Mariados, SOS, A fondo, etc.
Por otro lado debes considerar que recibimos cientos de cartas al mes y es imposible contestar todas en una edición, ¿te imaginas? tendríamos que hacer una edición especial sólo para contestar en el Dr. Mario todas las dudas y preguntas que nos llegan. Gamela siempre se esfuerza por darte el mejor precio y así poder seguir brindándote toda la gama de productos de la linea Nintendo, además de ofrecerte una garantía con forme a la ley, cosa que nadie más te puede dar, asegurandote que es un producto de calidad.
Además los precios pueden variar en cada país, no olvides que nuestra revista llega a toda América Latina.

Hola Editores de Club Nintendo. Esta es la primera vez que les escribo y quiero felicitarlos porque ya van a ser 10 años de la mejor revista de videojuegos de Latinoamérica (y el mundo). ¿Por qué no hacen una Edición Especial de todo lo que ha pasado en la revista en todo este tiempo? Además quería que me contestaran unas dudas: ¿Cuál es la diferencia entre un Cinema Display y un FMV? ¿De qué trabaja Shigeru Miyamoto en Nintendo? (Yo pensé que era el presidente pero un amigo me dijo que no).
Eso es todo, espero que pongan mi carta, aunque ya sé que están muy ocupados trabajando.

Arturo Alvarez Gamiño
Guanajuato, México

Muchas gracias por las flores y por recordar nuestra gran celebración de los diez años. Te aseguramos que estamos planeando algo muy especial para verdaderos seguidores de nuestra revista, así que te recomendamos que te pongas de acuerdo con tus demás amigos para completar la colección ya que necesitaremos que realmente nos demuestres cuánto tiempo has estado con nosotros.
Ok Arturo, un Cinema Display realmente son ilustraciones en movimiento que representan un momento importante en el juego, como por ejemplo en Ninja Gaiden de NES, al presentar la historia, lo hacen con ilustraciones en movimiento, mientras que un FMV en su nombre lo dice, Full Motion Video (Video de Animación Completa, que por lo general se despliega en toda la pantalla). La gran diferencia entre estos dos tipos de animaciones es que el Cinema Display lo procesa el CPU del sistema al desplegar y mover imágenes mientras que con el FMV el sistema simplemente reproduce un video, ya sea de Live Action (filmado con personas reales) o CGI (Computer Gráfics Images o Imágenes Generadas por Computadora, que esto no significa que el sistema las esté generando en el momento).
Miyamoto San es el director y encargado de uno de los mejores equipos de trabajo de Nintendo Co. LTD, para ser más precisos de R&D (Research and Develop), encargados de diseñar varios de los juegos que salen para los sistemas de Nintendo. En algunas ocasiones también participa como Productor de algunos juegos, esto quiere decir que él mismo pone dinero de su bolsillo para que otros equipos de trabajo presenten nuevas propuestas de juegos y que salgan al mercado (como es el caso de Metroid Prime que lo está realizando Retro Studios en Texas).

Hola amigos de Club Nintendo, les mando esta carta por lo siguiente:
Como no soy un lector que lleva mucho tiempo con ustedes, quiero que me expliquen qué son las Arcadias y qué son "Cinemas en Tiempo Real" y "Cinemas Pre-Rendereados".
Se despide este lector esperando que contesten mis dudas en la sección de Dr. Mario porque es mi favorita.

Marvin A. Fuentes Meléndez
El Salvador

Hola Marvin, esperamos que la tierra no estorbe esta vez con tu vista del sistema solar.
Arcadias es el denominativo que se utiliza para dirigirnos a la industria de videojuegos de locales, esas máquinas con palancas y grandes monitores que te permiten jugar al echarles una moneda. Gracias a que cada una de ellas es diseñada conforme a las necesidades del juego, es difícil catalogarlas de otra


C·L·U·B
Nintendo

forma, de hecho, los mismos lectores se harían bolas si les decimos que por ejemplo, varios de los Street Fighters que han salido se han montado sobre los CPSystems creados por Capcom en vez de describirlos como simples Arcadias que puedes jugar en varios de los locales o farmacias cerca de donde vives.

Los cinemas Pre-Rendereados pueden entrar en la categoría de FMV (que explicamos en la carta anterior) ya que como su nombre lo dice, no están siendo generados en ese momento por el sistema, mientras que los Cinemas en Tiempo Real son gráficas que en ese momento están siendo procesadas por el CPU (si jugaste cualquiera de los Zeldas de N64, todas las partes en donde se cuenta la historia, son Cinemas generados en ese momento por el CPU, por lo que son Cinemas en Tiempo Real).

♦

¿Qué onda chavos de Club Nintendo?, quiero saber si el Nintendo GameCube va a tener tiempo de carga como el PSX. También si va a tener la opción de Rumble Pak como el Nintendo 64. Y por cierto, ya ni la burla perdonan, ya no hablan del Nintendo 64, espero que no dejen de publicar Tips o SOS de los grandes juegos que salieron para este sistema.

Espero que me puedan contestar pronto.

Iran Santiago Reyes
Veracruz, México

Muy bien Iran, todos los sistemas que cuenten con un lector no directo (como lo son los CD o DVD) tienen la necesidad de cargar datos en el buffer o memoria (los cartuchos por tener conexión directa, tienen todos los datos a la mano, sin embargo hay algunos que cargan, ya que se tardan un poco en descomprimir los datos e interpretarlos en gráficos, pero esa es culpa de los mismos programadores). Lo que hace la diferencia en el NGC es que todos los componentes del sistema trabajan lo más rápido y armoniosamente posible para que nunca sientas que el lector está extrayendo constantemente información del DVD y que se corte la acción del juego. Por ejemplo, al jugar Luigi's Mansion en ningún momento, desde que prendes la consola, sientes que el juego se detenga para cargar datos, a diferencia de Wave RACE: Blue Storm en donde carga un par de segundos cada vez que entras en alguna pista, pero esto es entendible, ya que cada pista es muy diferente una de otra, además, influyen muchos datos variables como el cambio de clima, así que podríamos decir que es una carga justificada. El control del GameCube es uno de los mejores que hemos visto en la historia de los videojuegos y lógicamente no podía quedarse sin su interacción con el usuario, por lo que no necesitarás comprar un accesorio extra para sentir la vibración.

Al mandar dudas de juegos de cualquier sistema específicamente a la sección de Mariados, te contestaremos tus dudas de tus títulos preferidos, además de que las secciones como Museo, Cementerio y El Conejo, se dedicarán a recordar por siempre las glorias tanto del Nintendo 64 como de todas las consolas de Nintendo.

♦

¿Qué tal amigos de la mejor revista de videojuegos de México?, quiero hacerles una pequeña pregunta y espero que las publiquen en Dr. Mario.

¿El GameCube traerá un juego incluido? Nintendo siempre que saca una nueva consola incluye algún título (que casi siempre tiene que ver con Mario). Ahora así con este poderoso sistema de 128Bits se la verán grueso tanto Sony como Microsoft.

Se despide su fiel seguidor y lector.

José Alfredo Ibarra de León
Nayarit, México

Sí, es verdaderamente extraño que el Nintendo GameCube no traiga un juego de Mario en su lanzamiento, pero lo más extraño de todo es que en Norte América el paquete del sistema no traiga juego alguno, eso se debe a que la estrategia de mercado que manejarán en dicha parte del globo es que el consumidor elija el juego que quiere al comprarlo por separado (o por lo menos en este año no hay noticias de que el sistema se venda con un juego incluido). Para México, Gamela México ha planeado unas sorpresas para que todos los seguidores de Nintendo puedan adquirir este gran sistema sin pretexto alguno.

♦

Hola amigos de Club Nintendo. ¿Cómo están?

Espero que ahora sí publiquen mi carta porque fíjense que el otro día quería comprar una televisión nueva, pero que tenga entrada para el Nintendo. Pero entonces el vendedor le dijo a mi mamá que el Nintendo hace que las televisiones se descompongan y que ya no se podría arreglar. ¿Es cierto esto? Por favor respóndanme.

Marisol de la Fuente
Durango, México

Estimada Marisol, cualquier sistema de videojuegos solamente envía señales de video y audio a la televisión, sea por el cable que sea, así que es lo mismo que una videocasetera. Lo que daña al cinescopio de la televisión es mantener una imagen fija por mucho tiempo (digamos tres días) en donde efectivamente, el cinescopio se mancha de los colores y contornos de la imagen fija. Todos los sistemas de Nintendo que vienen por parte de Gamela tienen una pequeña etiqueta que se le conoce como NOM (Norma Oficial Mexicana) que valida su funcionamiento total sin que te dañe ninguno de los aparatos que utilices junto con ellos, así que legalmente no se podría vender ningún producto que se importe si no cuenta con esta validación de calidad. Esperamos que sean suficientes razones para que tu mamá no se deje desanimar por gente que no esta bien informada y que te compren tu televisión.

♦

Nos despedimos no sin antes recordarte la dirección de la redacción para que envíes todas las cartas que quieras para cualquiera de las secciones.

Hamburgo #10
Primer Piso
Colonia Juárez
México, D.F.
Código Postal 06600

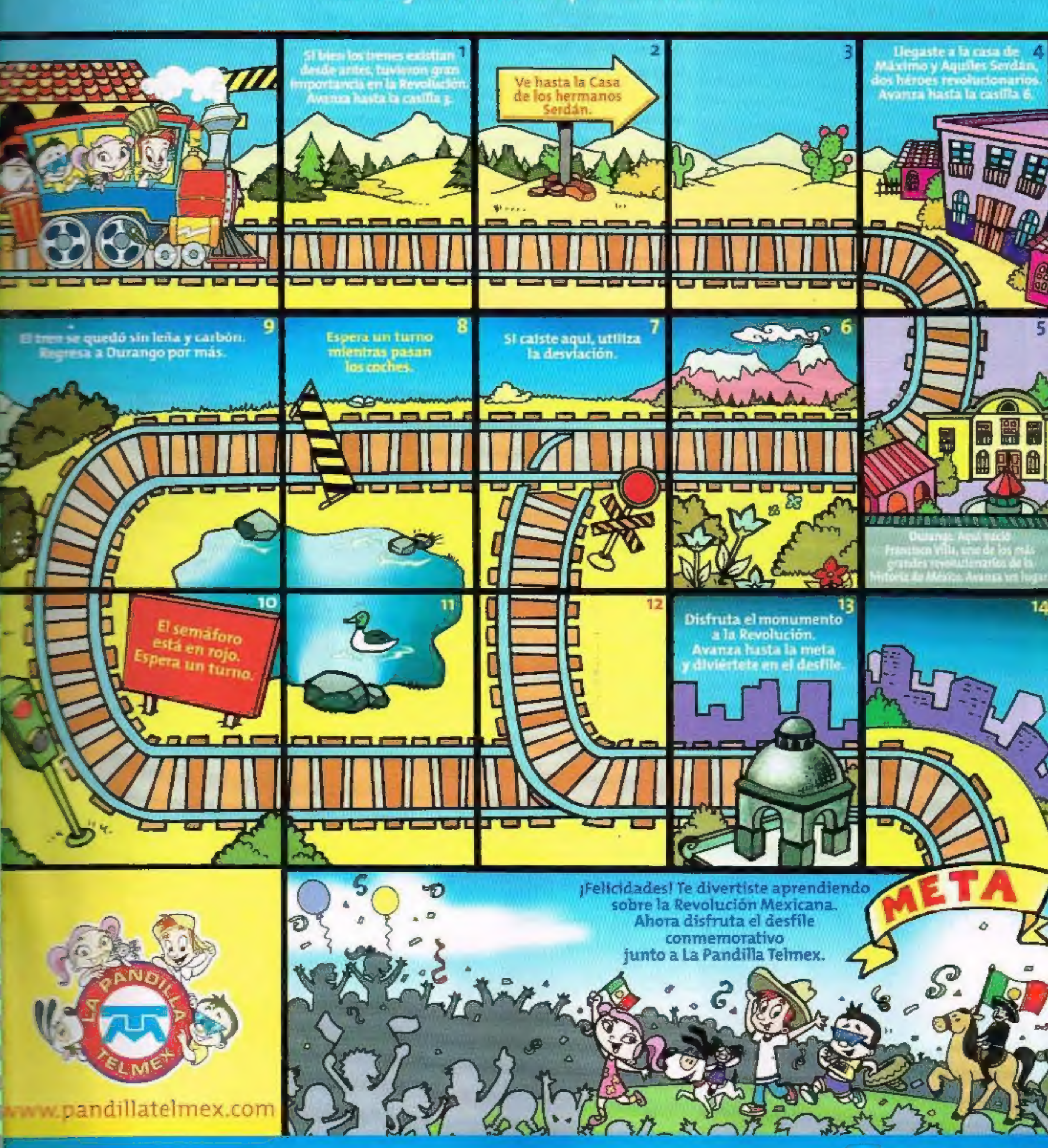
O si prefieres enviarnos un correo electrónico a:
clubnin@nintendo.com.mx

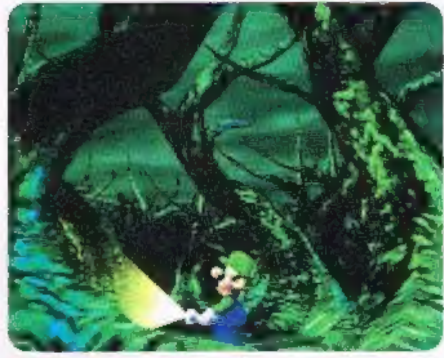
Y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx



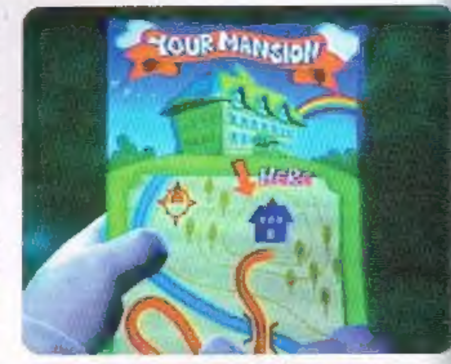
20 DE NOVIEMBRE.

Marco, Tonito, Redecita y Cablín quieren aprender más acerca del día de la Revolución Mexicana y decidieron dar un paseo por el tren revolucionario. Consigue un dado y unas corcholatas para usarlas como fichas, sigue las instrucciones que aparecen en cada casilla y diviértete aprendiendo.











La noticia que ha dado la vuelta al mundo entero y la promesa de Nintendo ya es hoy en día una realidad. En esta aventura que estelariza por segunda ocasión el hermano de Mario (el primero fue Mario is Missing para el SNES, aunque no fuera producido por Nintendo ni dirigido por Shigeru Miyamoto) tendrá que enfrentar a una oleada de fantasmas que se han apoderado de una casa y de paso han secuestrado a Mario. Estamos de acuerdo que éste es un título infantil, sin embargo se podría interpretar como un Resident Evil para niños ya que el concepto es, a grandes rasgos, muy similar para ambos juegos.

Al entrar en la mansión, Luigi se encontrará con un científico que le da una aspiradora capaz de succionar a los fantasmas y así dedicarse a encontrar a su querido hermano Mario.







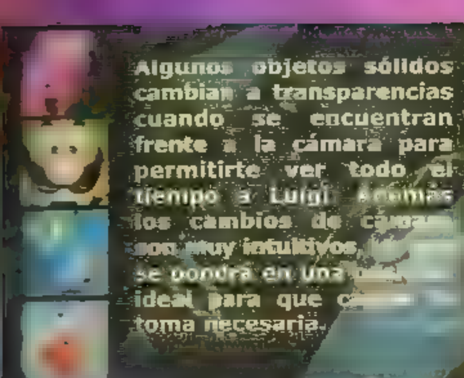


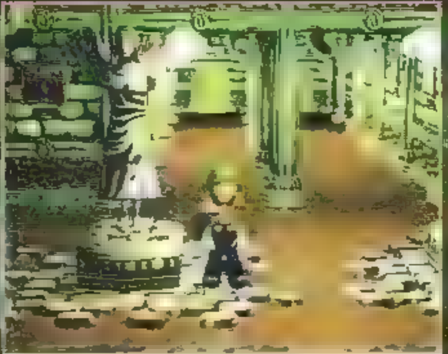


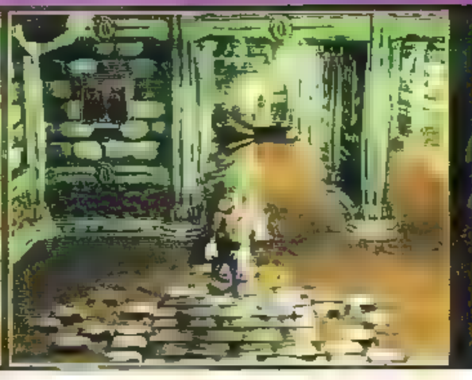
Este juego es un verdadero gozo visual (y eso que es para niños) desde el momento en que prendes la consola. Se nota a leguas que la compresión de texturas se carga de volada al igual que no tiene problema alguno con los datos de audio, aparte de que si cuentas con un equipo que tenga sonido Surround, podrás disfrutar de toda la ambientación que te proporciona este importante elemento.

Las fuentes de luz y todo lo que tiene que ver con los gráficos son extremadamente sorprendentes, desde las iluminaciones, sombras, transparencias, etc... Se nota que le echaron muchas ganas para hacer un juego tan espectacular como adictivo, con decirte que es muy difícil ver las marcas de los polígonos en las transparencias como los fantasmas.





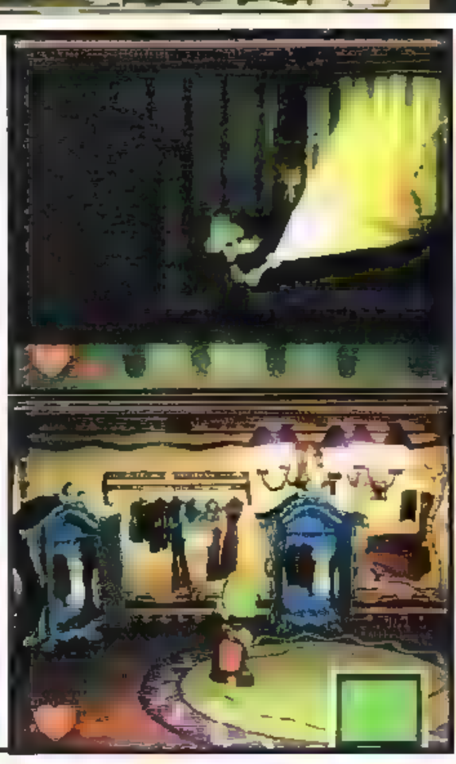


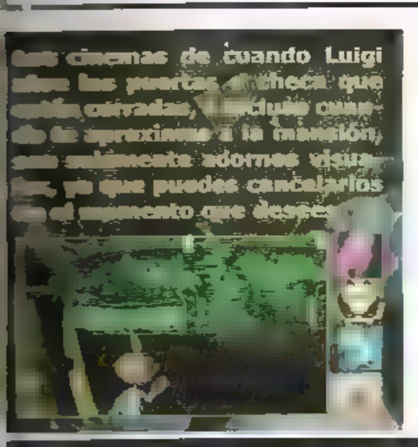




Entrando en detalles, te explicaremos cómo es el control para que no tengas que estar buscando el botón indicado cuando te encuentren los fantasmas.

Para empezar, el juego cuenta con dos tipos de control, el sencillo en donde Luigi alumbra hacia donde caminas o el complejo en donde caminas con el análogo y alumbras con el C (el otro stick análogo amari lo que se encuentra en la parte derecha del control), muy similar a lo que sería controlar un tanque, ya que con un stick diriges el tanque y con el otro mueves el cañón. Como ya lo mencionamos, el stick análogo gr s (el de la izquierda del control) lo utilizarás para mover a Luigi por todas las habitaciones de la mansión, mientras que el stick análogo C te permitirá girar o apuntar hacia arriba o abajo para facilitarte alumbrar diversas áreas de los cuartos.





Con el botón A podrás revisar los objetos que hay cerca de ti, ya sea libreros, cajones o incluso abrir puertas o tomar decisiones en algún menú, o cuando existe la posibilidad, hablar con alguien.

Por su parte, el botón B lo utilizas para apagar la linterna (mientras lo dejes presionado) y lógicamente para cancelar opciones en los menús.

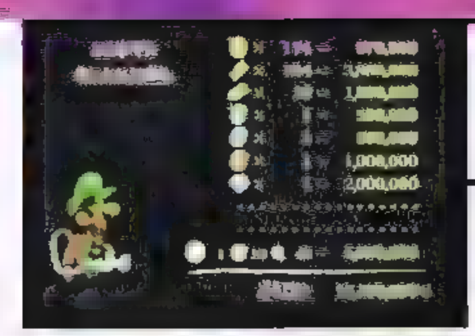


El botón Y te desplegará el mapa dentro de la pantalla del Game Boy Horror y así ubicar fácilmente el siguiente sector de la casa que te toca inspeccionar.

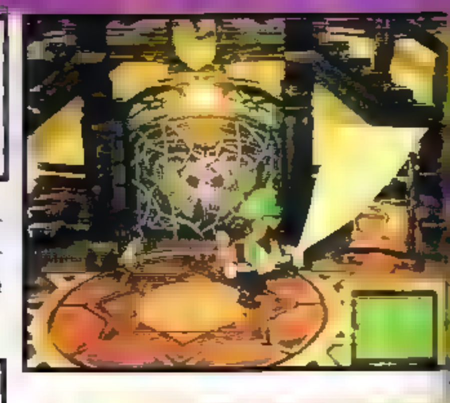
Un escáner es un excelente aditamento que podrás utilizar al presionar el botón X y así analizar todo tu entorno y descubrir diversos fantasmas dentro de la habitación.







Si deseas revisar todos los objetos que has encontrado y todos los fantasmas que has capturado, con el botón Z despiegarás dicha pantalla.



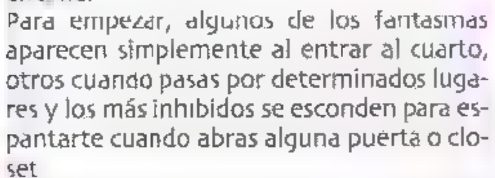
El botón análogo R te servirá para encender la aspiradora y regular su potencia dependiendo de la fuerza con la que presiones dicho botón.



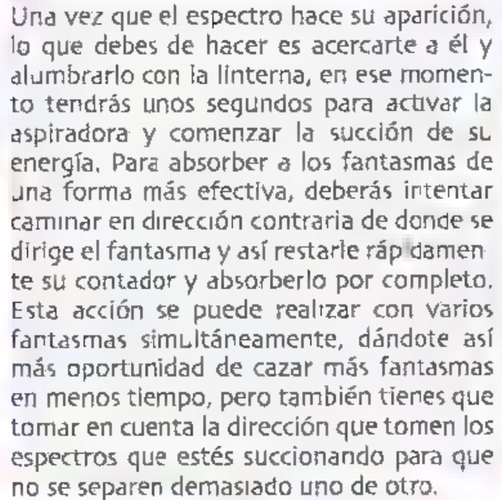
El otro botón análogo que es el L lo presionarás para expulsar el aire de la aspiradora, sin embargo al contar con el poder de alguna de las monedas especiales, podrás lanzar fuego, agua o hielo dependiendo del espíritu que hayas capturado.





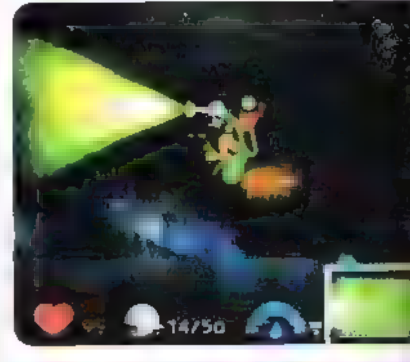


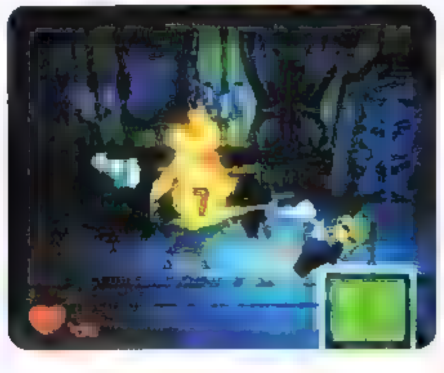
Dentro de las batallas contra los fantasmas debes ser hábil con el control y sobre todo bastante perspicaz, ya que tendrás que hacer malabares para capturar rápidamente a los fantasmas antes de que se te vayan encima.

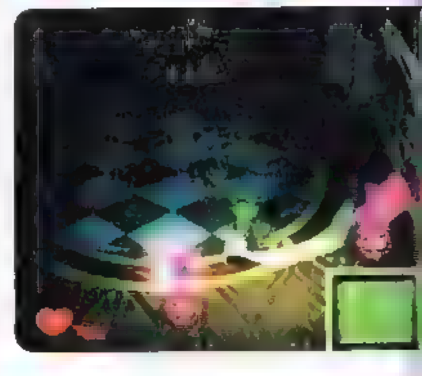


Para empezar, algunos de los fantasmas aparecen simplemente al entrar al cuarto, otros cuando pasas por determinados lugares y los más inhibidos se esconden para espantarte cuando abras alguna puerta o closet

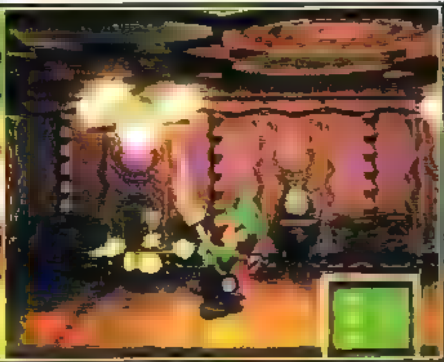
Una vez que el espectro hace su aparición, lo que debes de hacer es acercarte a él y alumbrarlo con la linterna, en ese momento tendrás unos segundos para activar la aspiradora y comenzar la succión de su energía. Para absorber a los fantasmas de una forma más efectiva, deberás intentar caminar en dirección contraria de donde se dirige el fantasma y así restarle rápidamente su contador y absorberlo por completo. Esta acción se puede realizar con varios fantasmas simultáneamente, dándote así más oportunidad de cazar más fantasmas en menos tiempo, pero también tienes que tomar en cuenta la dirección que tomen los espectros que estés succionando para que no se separen demasiado uno de otro.









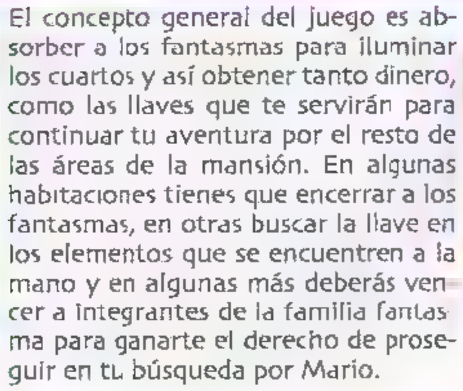


Trata de revisar cada objeto en los cuartos para obtener dinero extra y así ganar una mayor puntuación, ya sea tocándolos o simplemente utilizando las habilidades de la aspiradora... incluso en los candelabros o lámparas.



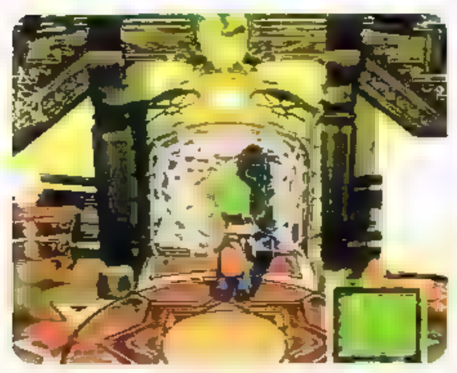

WARIOLAND 4
¡Búscalo Ya!
WARIOLAND 4
gamela
GAME BOY ADVANCE
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio.





El concepto general del juego es absorber a los fantasmas para iluminar los cuartos y así obtener tanto dinero, como las llaves que te servirán para continuar tu aventura por el resto de las áreas de la mansión. En algunas habitaciones tienes que encerrar a los fantasmas, en otras buscar la llave en los elementos que se encuentren a la mano y en algunas más deberás vencer a integrantes de la familia fantasma para ganarte el derecho de proseguir en tu búsqueda por Mario.



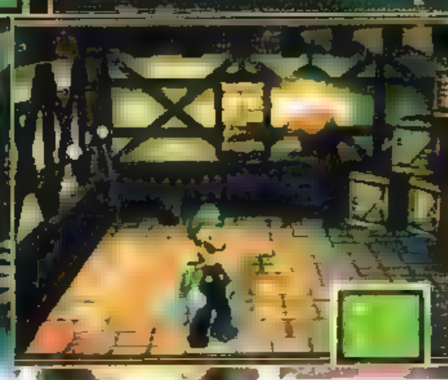


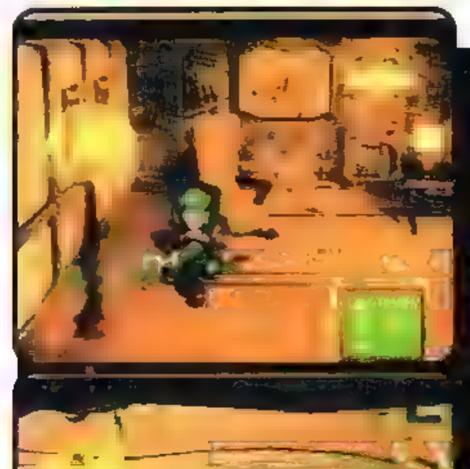


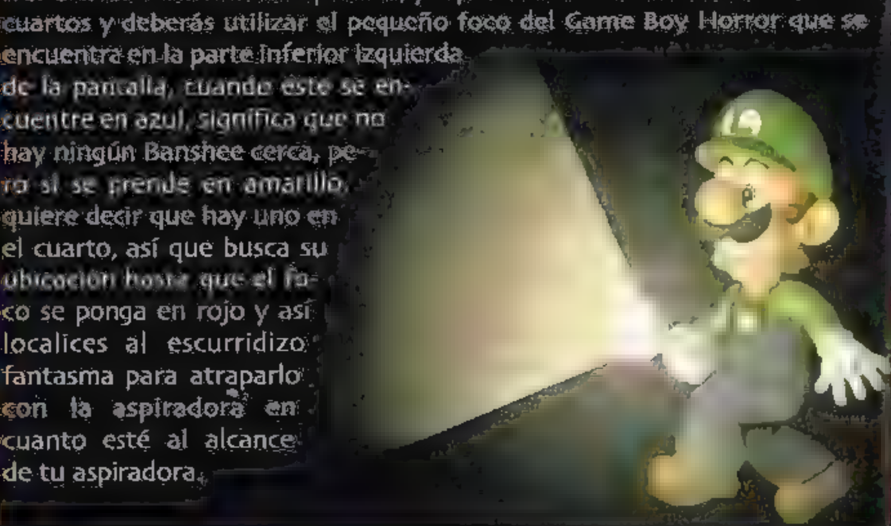
En el caso de que algún Banshee se escape del cuarto en el que lo encontraste, procura ver cuál fue la pared por la que escapó para que así puedas perseguirlo hasta que lo absorbas por completo.

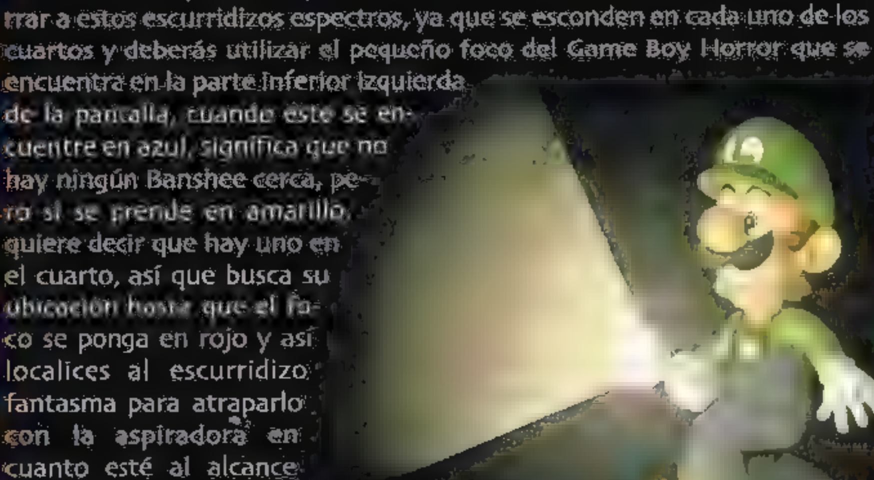


En los espejos [illegible] una especie de "Warps" para regresar rápidamente a la entrada de la mansión. Puede sonar algo inútil, pero es bastante bueno cuando tienes que regresar lo más pronto posible. Además te dan algunas pistas acerca de la habitación.



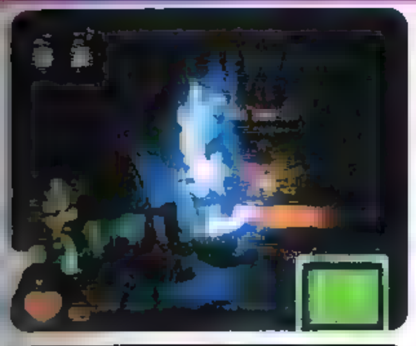






Al llegar a cierta parte del juego, te toparás con los Banshee que saldrán corriendo por todas partes de la mansión, pero no será tan fácil agarrar a estos escurridizos espectros, ya que se esconden en cada uno de los cuartos y deberás utilizar el pequeño foco del Game Boy Horror que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla, cuando éste se encuentre en azul, significa que no hay ningún Banshee cerca, pero si se prende en amarillo, quiere decir que hay uno en el cuarto, así que busca su ubicación hasta que el foco se ponga en rojo y así localices al escurridizo fantasma para atraparlo con la aspiradora en cuanto esté al alcance de tu aspiradora.

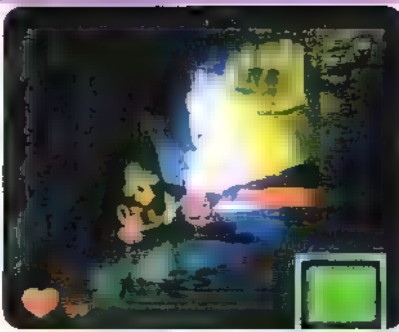


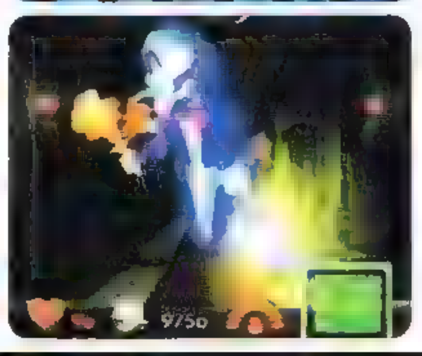





Como es de esperarse, cada uno de los integrantes de la familia fantasma que se han apoderado de la mansión tienen sus propias costumbres y lógicamente sus mañas, por lo que tendrás que fijarte en sus comportamientos y encontrar sus puntos débiles para comenzar a succionarles la energía. Por darte un par de ejemplos, el primer fantasma perteneciente a la familia se encuentra leyendo en su mecedora, lo que tienes que hacer es esperar a que bostece para alumbrarlo con la linterna y así espantarlo dejándolo vulnerable al poder de la aspiradora. Por otra parte, el segundo espíritu con el que te tienes que involucrar es una mujer que se encuentra peinándose, lo que debes de hacer es abrir las cortinas de la ventana para que una corriente de aire le impida tener el peinado perfecto y mientras está ocupada, aprovecha para absorberla.

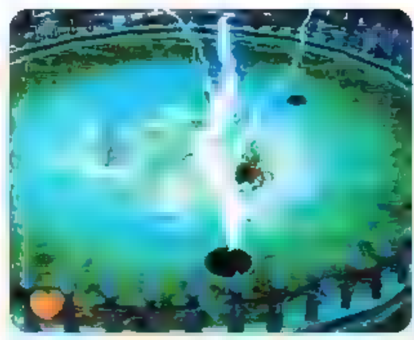
Como puedes ver, cada uno de los jefes (por así llamarlos) cuentan con sus propias estrategias, así que debes de observar todos los detalles y características antes de pedir ayuda a los profesionales caza-fantasmas.








Para ser el primer juego para el Nintendo GameCube, el equipo de Shigeru Miyamoto se ha esforzado bastante en evitar los tiempos de carga, de hecho, desde que prendes el sistema nunca sientes que el lector se quede pasmando o simplemente aparezca una pantalla que se tarde ni siquiera un segundo para recopilar datos del DVD. Por otra parte, se nota a leguas que trabajaron bastante con el control para amoldarlo perfectamente para tus necesidades y controlar a Luigi con una completa libertad y así no perderte de ningún detalle de la acción, aunque te tardarás algunos minutos para entenderle a la onda de capturar a los fantasmas. Si esto es el principio del Nintendo GameCube junto con su poderoso procesador "Fipper", no podemos esperar a ver los juegos de segunda o tercera generación, claro está, dirigido y producido por nuestro gran amigo Shigeru Miyamoto ya que éste es tan bueno que lógicamente merecía estar en Nuestra Portada





TOP NINTENDO
LOS MAS VENDIDOS

1 MARIO KART SUPER CIRCUIT

Como es de esperarse, Mario Kart ha arrasado desde el día de lanzamiento, levándolo inmediatamente a ocupar el primer lugar en ventas a nivel nacional (México) gracias a la acción y gran entretenimiento que caracterizan los títulos de esta serie. Con la posibilidad de conectar hasta cuatro Game Boy Advance, la competencia se pone color hormiga ya que absolutamente nadie sabe cuál es el premio que tienen cada uno de los participantes. A parte de todo, dos personas podrán jugar con un solo cartucho para enfrentarse cara a cara en algunas de las pistas de este excitante juego.

2 CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

Siguiéndole la pista muy de cerca a Mario Kart, tenemos un magnífico juego de Konami para el Game Boy Advance, ¡Sí! Castlevania Circle of the Moon. Este juego continúa con la gran popularidad y excelencia que ha destacado a esta saga, aquí el reto es bastante bueno, ya que no sólo debes eliminar a múltiples enemigos para llegar con el temible Drácula, sino que a tu paso necesitarás recolectar diversas tarjetas que en combinación te darán habilidades especiales y diferentes. Sin temor a equivocarnos, éste es uno de los títulos que no pueden faltar en tu colección.

3 POKEMON CRYSTAL

251 Pokémon por capturar, 16 gimnasios por vencer y varias horas de plena investigación y diversión te esperan en este título para tu Game Boy Color. Pokémon Crystal es una actualización a las versiones Gold y Silver, pero en esta ocasión podrás seleccionar a un entrenador o entrenadora para iniciar tu aventura por convertirte en el mejor entrenador Pokémon del mundo. Este título es uno de los mejores juegos de RPG/Aventura que han salido para el Game Boy y que rápidamente se han convertido en clásicos para los fans de Nintendo.

4 THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / AGES

Al igual que los anteriores, Link mantiene su misma posición en el Top Ten, ya que su popularidad y reto permanecen constantes. Lógicamente en el Game Boy Color nos ofrece una grande y novedosa aventura con Link, el tan afamado héroe de Hyrule, está listo para un nuevo reto y sólo está esperándote para ayudarle a resolver los conflictos que agobian a los diferentes poblados, ya que tanto las estaciones del clima como el tiempo en sí, se han visto alterados y sólo el legendario héroe que posee la marca de la trifuerza podrá detener la maldad y devolver la paz a los poblados.

5 PAPER MARIO

Mario, el carismático personaje de Nintendo vuelve a hacer de las suyas en Paper Mario para el Nintendo 64, este juego es la secuela de Mario RPG que salió hace unos años para el Super NES, sólo que ahora los personajes han sido creados con gráficos de papel. En esta nueva aventura, tendrás que ir en busca de Bowser, quien ha secuestrado las 7 estrellas para volverse invencible, y por si fuera poco, también secuestró a Peach. Tu deber es rescatar las estrellas y así obtener el poder suficiente para derrotar a Bowser y a todos sus aliados antes de que sea demasiado tarde.

6 IRIDION 3D

El nuevo shooter para el Game Boy Advance sigue en el Top Ten de los más vendidos y no es para menos, ya que este juego es una de las muestras de las capacidades de este gran sistema portátil. Iridion 3D es un juego donde tú controlas una nave que deberá cursar diversas escenas empleando el arsenal que tenga a su alcance. Cabe destacar que este juego cuenta con excelentes animaciones y backgrounds. Los jefes de cada escena son algo sorprendentes, ya que no sólo es un reto vencerlos, sino que simplemente cuentan con una magnífica ambientación.

7 WARIO LAND

Faltan palabras para de[...] bir lo bueno que es es[...] tulo, ya que no sólo le[...] puesto bastante empe[...] la historia del juego, [...] que esta vez podrás d[...] tar de un Wario mucho [...] divertido y alocado [...] nunca, luchando cont[...] versos enemigos y pu[...] zando a los jefes de es[...] Wario Land 4 es un j[...] que te mantendrá ent[...] nido durante horas y e[...] lo podrán disfrutar lo[...] devjugadores de toda[...] edades. Gráficament[...] muy bueno y cuenta [...] ambientaciones muy [...] ridas, en pocas palabra[...] puedes perderte la nue[...] aventura de Wario.

8 ADVANCE WARS

Otro título que se suma a la lista de los más vendidos es Advance Wars para el Game Boy Advance. Este juego es de la categoría de estrategia militar donde podrás demostrar tus habilidades como cabecilla de un escuadrón de ataque llamado "Orange Star Army" contra las fuerzas armadas de Olaf, quien domina las tierras de "Blue Moon". Advance Wars es además un juego muy completo que no dudamos en recomendarte y si a esto le sumas que podrás jugar contra alguno de tus amigos mediante el Game Link, tendrás como resultado un combate campal lleno de acción.



9 FINAL FIGHT ONE

Quién no recuerda este juego, que hace unos años reinaba en los centros de arcadias y ahora hace su glorIosa aparición en los 32 bit del Game Boy Advance, con todas las características que hicieron de este título todo un clásico para los videojugadores. Y ahora podremos revivir esas emociones con gráficos de alta calidad y sobre todo un estupendo control del juego. Final Fight One es un título donde la acción se encuentra a cada paso que das, ya que tendrás que enfrentarte a múltiples enemigos a lo largo de varios escenarios. Aquí, como en la versión original, tendrás a los 3 clásicos personajes Guy, Cody y Haggar más un par de cosillas ocultas.

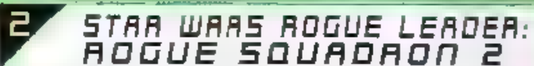
10 DOOM

Un nuevo integrante en el Top Ten es Doom, el más c[...] de los juegos de primera persona y ahora lo podrás disfru[...] tu Game Boy Advance, con todos los enemigos, laberintos [...] mas que caracterizaron a este juego. Nos agrada mucho ve[...] adaptación de este juego a un sistema portátil y que se ma[...] ga siendo tan bueno y dinámico como la versión de PC o [...] per Nintendo. Los escenarios son un poco oscuros y las g[...] son bastante buenas en esta adaptación.

LOS MAS RECOMENDABLES

1 LUIGI'S MANSION

...a vez le tocó el turno a ...gi ser el protagonista ...mer juego para esta ... consola de Nintendo ... vaya que lo hizo con el ... derecho, ya que Luigi's ...ansion es algo totalmen... diferente a lo que había... visto sobre estos per...onajes, ya que ahora va... y aventurero Luigi se ...olucrado en una ca... de fantasmas dentro ... una mansión espeluz... y sólo cuenta con ...nterna y una aspira... ...ra poder vencer y ...rar a los fantasmas ...amente este juego es ...tante innovador y cuen... con muy buenos efectos ...mbientación e ilumina... ...no cabe duda que és... es otro hit del genio ...to



2 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Deja a un lado momentáneamente las espadas láser y prepárate para vivir una de las más intensas batallas galácticas con uno de los títulos más esperados para tu GameCube "Star Wars Rogue Leader". Este juego es la secuela de Rogue Squadron que salió para el N64 y en esta ocasión, no sólo disfrutarás de enfrentamientos de mayor reto y misiones con mucho más peligro, sino que también podrás deleitar tu pupila con las extraordinarias gráficas y efectos visuales que podrás checar en este juego. Este es un gran título que no dudamos ni por segundo en recomendarte plenamente



3 WAVE RACE: BLUE STORM

Si te gustó Wave Race para el Nintendo 64, vas a quedar sorprendido cuando cheques esta versión para el GameCube, ya que ahora todo es mucho más realista gracias a las capacidades y ventajas que nos ofrece este sistema, aquí podrás notar detalladamente el movimiento de las olas o el caer de la lluvia. En Wave Race podrás participar tú solo o hasta con 3 de tus amigos más, en un modo de multiplayer dándole más emoción al juego. Además gracias a la comodidad de control del GameCube, podrás realizar fácilmente todos los trucos o suertes





4 PIKMIN

Otra de las novedades que nos trae Shigeru Miyamoto es este increíble juego de estrategia con un nombre bastante peculiar. Al estrellarse tu nave en un planeta extraño, deberás requerir la ayuda de seres extraterrestres para armarla de nuevo y así regresar a casa, sin embargo no todos los alienígenas son lo suficientemente dóciles para cooperar con tus propósitos por lo que deberás organizar bien a tus aliados y preparar tanto una ofensiva como una defensiva mientras que otros tantos se dedicarán a recolectar las partes extraviadas de tu nave.
Con todo y este raro concepto, Pikmin es uno de los juegos para esta consola que te recomendamos ampliamente

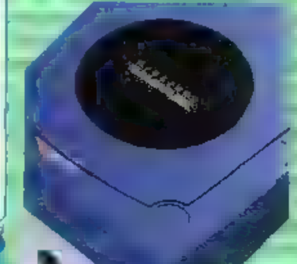


5 MARIO KART SUPER CIRCUIT

Un título que rápidamente se ha colocado como uno de los consentidos es Mario Kart Super Circuit para tu Game Boy Advance, en este juego cuentas con los clásicos personajes de Nintendo como Mario, Peach, Yoshi, entre otros, quienes se enfrentarán en diversas carreras en Go Karts recorriendo diferentes pistas diseñadas exclusivamente para el GBA y algunas que fueron clásicas en el legendario Super Nintendo. Mario Kart Super Circuit lo podrán jugar hasta 4 personas simultáneamente mediante el Game Link. Este es sin lugar a dudas uno de los mejores y más adictivos juegos de carreras que no pueden faltar en tu colección

6 CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

La saga de Castlevania es una de las más cotizadas y mejor realizadas hasta la fecha y además, ya cuenta con varios años de trayectoria en los videojuegos y ahora podrás disfrutar esta versión para el Game Boy Advance la cual nos ha dejado con la boca abierta por la gran cantidad de animaciones que han elaborado para este juego y sobre todo la extraordinaria calidad de gráficos. Castlevania Circle of the Moon te ofrece diferentes retos por dominar y una aventura sin igual. Trata de checar todas las combinaciones existentes entre las cartas para lograr mejores ataques



7 POKEMON CRYSTAL

Adéntrate en el basto mundo de Pokémon y aventúrate en una búsqueda por encontrar y capturar a los 251 Pokémon existentes. Recorre los diferentes poblados para recabar información que pueda ser valiosa para encontrar más Pokémon y compite contra los 16 entrenadores de Jotho y Kanto para convertirte en el mayor entrenador Pokémon del mundo. Este juego cuenta con reloj interno que te maneja el tiempo real de las horas y días que has estado jugando, además, algunos Pokémon sólo los podrás capturar ya sea en la noche o en el día

8 THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / AGES

Otro par de títulos que aunque llueva o truene se mantienen en la lista de recomendaciones son Oracle of Seasons y Oracle of Ages, pertenecientes a la saga de Zelda. En esta ocasión, el incansable Héroe Link es llamado para ayudar a corregir los errores de las estaciones y el tiempo que agobian a todos los poblados. Para disfrutar plenamente de la historia necesitarás jugar ambos títulos, ya que sólo así podrás descubrir todos los misterios que se encuentran ocultos en ellos. Si juegas estos títulos en un Game Boy Advance podrás tener acceso a una tienda secreta

9 CONKER'S BAD FUR DAY

Este es uno de los juegos que han llegado para quedarse y no por nada sigue en las listas de preferencia, ya que debido a sus grandes parodias de diferentes filmaciones como Drácula, Matrix o Alien por mencionar algunas y al humor hilarante que se encuentra presente en cada faceta del juego, se ha colocado como uno de los preferidos de los videojugadores desde su lanzamiento al mercado. Conker's Bad Fur Day es un juego pionero en su categoría y lo podrás jugar ya sea tú solo o junto con 3 amigos más en el modo multiplayer (de los mejores y más entretenidos)

GOLDEN SUN

...s nos trae el Game Boy Advance y una de ... Sun, un juego de RPG que cuenta con todo lo ... jugador exigente que guste de los RPG ne... además de una sólida e interesante histo... ...ntal en este tipo de juegos, encontrarás ...ntos, magias y ataques que podrás utilizar ... Sun cuenta con muy buenos gráficos y am... ...mo animaciones muy vistosas en cada ba... ...abas buscando un buen RPG, esta es una ... no puedes dejar pasar




Nintendo
NINTENDO
GAMECUBE



Ya tenía mucho tiempo que estábamos pidiendo desesperadamente una secuela de este gran título, y por fin Nintendo se dio el lujo de hacer algo verdaderamente espectacular con este nuevo juego de la serie. Tal vez al jugar las primeras pistas se te hará tan sencillo como la versión de N64, pero te aseguramos que al probar los cambios de clima, las cosas no serán tan sencillas como lo pensaste en primera instancia.







En NSTC (Nintendo Software Technologies Corporation) se dedicaron de lleno a esta nueva adaptación desde que tuvieron en sus manos los programas de desarrollo para esta consola y solamente tenemos un breve comentario para describir su trabajo: "Increíble", y ahora verás por qué.







Para empezar, el sistema de juego es exactamente igual que su predecesor, tienes que recorrer cada una de las pistas por tres vueltas pasando por el lado correcto de las boyas y lógicamente llegando en una buena posición en la vuelta final para acumular los puntos suficientes para seguir en la competencia.
Al equivocarte pasando incorrectamente cinco bollas, te penalizarán y descalificarán de la pista, dándote pocos puntos así que procura no equivocarte demasiado.
Cada vez que pases correctamente por cada boya, te darán un punto para llenar la barra de "Turbo".









Cuando esta barra se llena al máximo, tu velocidad normal se incrementará y se mantendrá constante hasta que utilices el turbo o pases una boya por el lado equivocado. Ahora podrás realizar mucho más piruetas que en la versión anterior del juego, pero en esta ocasión no sólo te servirán para burlarte de los oponentes, si no que también te ayudarán a llenar la barra de "turbo" y así aprovechar mejor los trayectos largos o los grandes saltos. Por si fuera poco, al momento de pasar una boya realizando una pirueta (cuando vas conduciendo la moto, ya sea de cabeza o al revés) te darán el doble de puntos para la barra, así que podrás aprovechar cada oportunidad para recuperar tu velocidad.







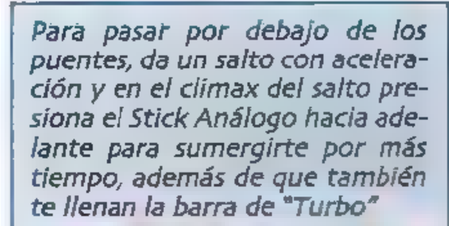




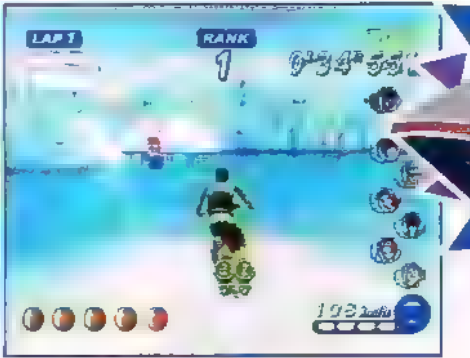
El control es muy similar a lo que todos conocimos para el Nintendo 64, pero utilizando las ventajas del nuevo control de GameCube. ¿Cómo es esto? La sensibilidad del control análogo se siente en cada ángulo que marcas en el stick, haciendo las curvas y direcciones mucho más dinámicas y sencillas que en su predecesor. Los botones análogos L y R te permiten dar la vuelta más cerrada de lo común, así que si deseas dar una curva de 180 grados, te será más fácil, pero lo más seguro es que el piloto salga volando de espalda.

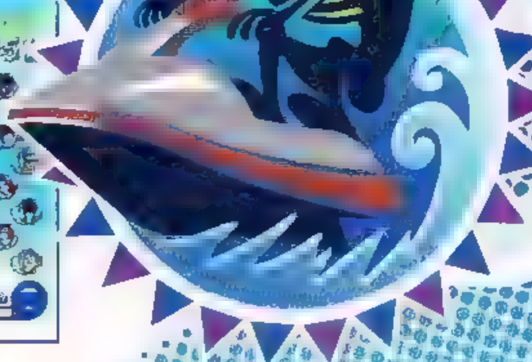
Como siempre, con el botón A acelerarás mientras que los botones B y X te permitirán agacharte para pasar por debajo de puentes o algunos tubos. Con cualquiera de los botones Z o activarás el "Turbo" cuando la barra en la esquina inferior derecha se encuentre llena.

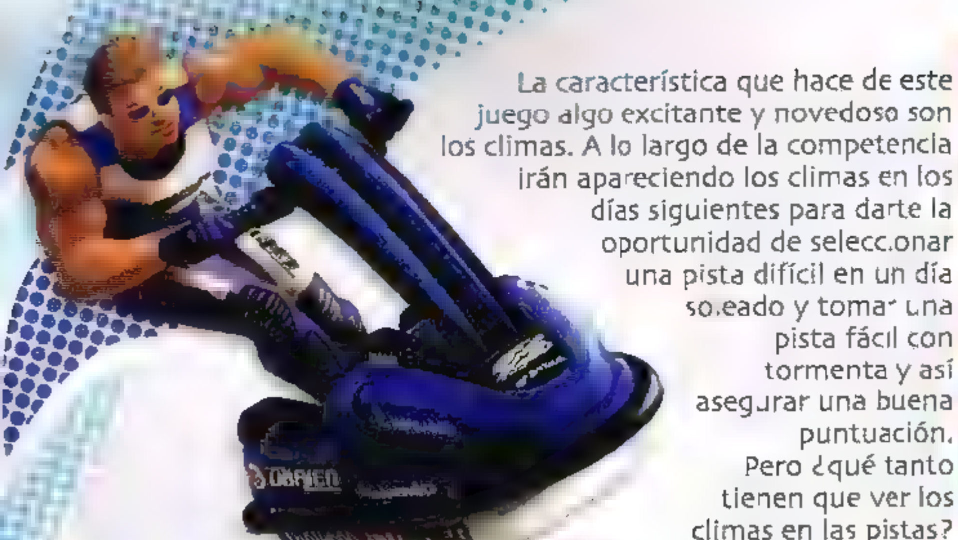
Para pasar por debajo de los puentes, da un salto con aceleración y en el climax del salto presiona el Stick Análogo hacia adelante para sumergirte por más tiempo, además de que también te llenan la barra de "Turbo"





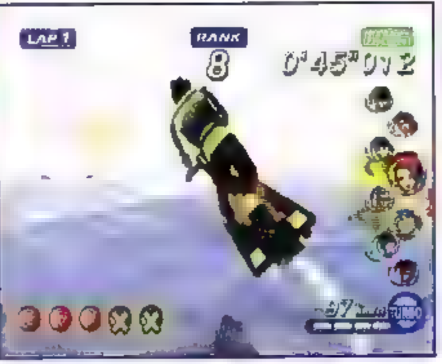






La característica que hace de este juego algo excitante y novedoso son los climas. A lo largo de la competencia irán apareciendo los climas en los días siguientes para darte la oportunidad de selecc.onar una pista difícil en un día so.eado y tomar una pista fácil con tormenta y así asegurar una buena puntuación. Pero ¿qué tanto tienen que ver los climas en las pistas? La respuesta es TODO, la pista cambia radicalmente dependiendo del clima en el que compitas.

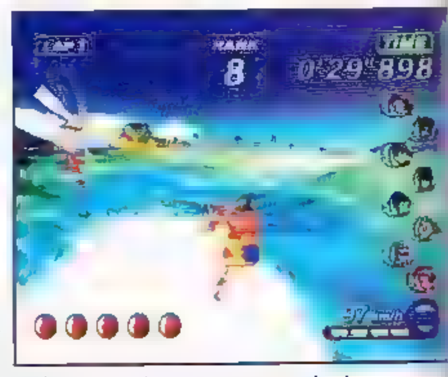




Para que te des una mejor idea de lo que te decimos, te daremos una breve explicación de cada uno de los camb.os meteorológicos que pueden ocurrir.

Aprovecha los saltos para cambiar de dirección drásticamente sin perder demasiada aceleración.

Soleado: Este es el clima más predecible de todos, ya que la pista se correrá comúnmente y los cambios que sucedan serán muy predec bles. En algunas pistas el nivel de la marea cambiará indudablemente, pero siempre que juegues en este clima será lo mismo, dándote la oportunidad de controlar mucho más fácilmente las acciones de la moto



Nublado: Podrías llegar a pensar que solamente el sol se ha ocultado dándote oportunidad para correr como si el clima fuera so.eado, pero no es así, en algunas ocasiones comienza a llover en la segunda o tercera, vuelta así que tienes que estar preparado para los cambios radicales.

Lluvia Menor: Básicamente con este clima podrás apreciar un incremento en la marea, haciendo algunos obstáculos más fáciles de pasar como rocas (ya que el nivel del agua está más arriba de lo normal), pero las olas se elevarán un poco más de lo normal haciendo que pierdas un poco el control de la moto procura tener paciencia al cruzar por el lado correcto de las boyas. Puede ser que en la segunda o tercera vue.ta deje de llover o simplemente la lluvia se intensifique.









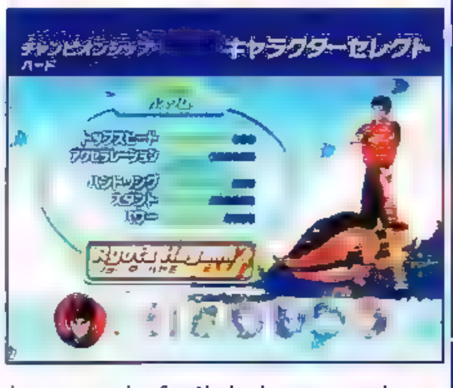
Lluvia: Como ya te imaginarás, las cosas se ponen bastante difíciles con este tipo de clima, la lluvia constante afecta tanto la marea como las dimensiones de las olas, así que lo único que nos queda decirte es: "Paciencia". Las boyas son un verdadero tormento, ya que las olas no te permiten tener el suficiente control sobre la moto como para hacer piruetas constantes.

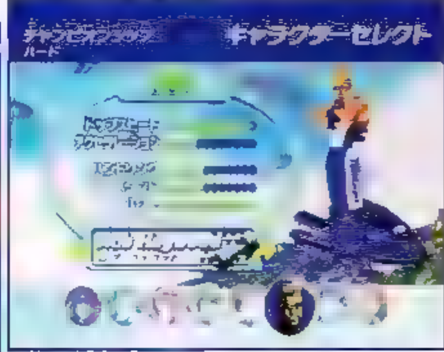


Tormenta: Esta es una verdadera pesadilla, el nivel de la marea llega a su máximo y las olas son constantes y gigantescas, dándote poco control sobre la moto. Por si fuera poco, algunos elementos dentro de la pista cambian gracias a las descargas eléctricas y es muy común que se caigan árboles frente de ti. Lo bueno es que gracias a la marea alta, puedes saltar algunos muros con mucha facilidad, haciendo la pista más corta y lógicamente dándote grandes ventajas en contra de los demás competidores.

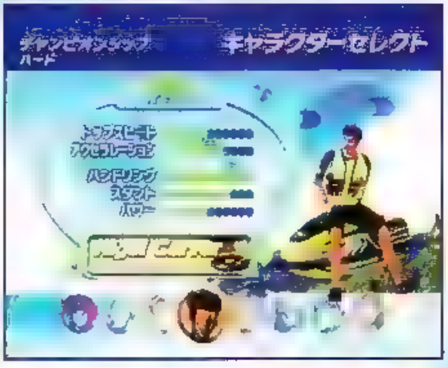
Utiliza los cimas a tu convenien-cia para facilitarte el ganar la pista y acumular los suficientes puntos.





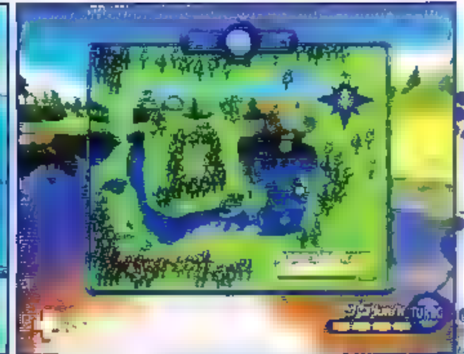


Los personajes es otra característica por la que se preocuparon para darle diferentes valores y que realmente pudieras tener varias opciones para hacer la competencia distinta, ya que estos valores influyen dentro del juego. La velocidad de la moto, la facilidad para realizar acrobacias, la sensibilidad para dar las vueltas, todo esto se refleja en el juego lo suficiente como para que te acomodes con cualquiera de ellos para cada una de las pistas junto con sus climas.



Por si no te acostumbras desde el principio al control y a todos los elementos del juego, cuenta con un modo de "Traning" en donde podrás checar los movimientos uno por uno, ejemplificados con un video de cómo se hacen las cosas. Y por si esto no fuera suficiente, podrás jugar tanto en modo de tiempo, como en práctica libre las pistas que ya hayas cursado (aunque hayas perdido en ellas) con todo y los climas, así podrás tomar mejores decisiones con respecto al personaje y clima cuando entres en el torneo.



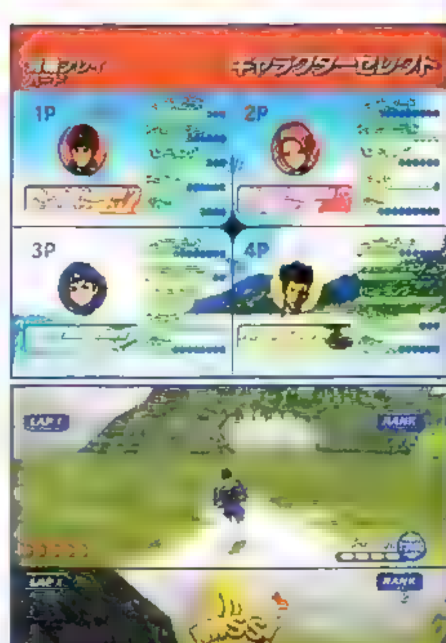






Si presionas el acelerador en el momento en que el semáforo se pone en verde, arrancarás con la barra de "Turbo" completamente llena.

El modo para cuatro jugadores es de lo más sencillo y con toda la acción del modo de torneo, aunque si lo prefieres, también pueden jugar dos personas con muchísimo más visión. Aquí hasta cuatro jugadores podrán retar sus habilidades y sus mejores tiempos cara a cara, incluso utilizando los cuatro al mismo personaje para que no haya pretextos baratos de "es que yo quería con la chava guapa" o "tu personaje da mejor las curvas que el mío".



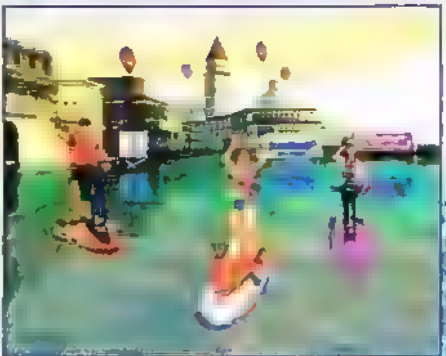




Para quienes gustan de los retos, el juego también incluye un modo especial en donde puedes cursar la pista que quieras con el clima de tu preferencia y aparecen unos aros para ganar puntos al igual que cada acrobacia que realices te incrementará puntos en el contador, marcándote el tiempo como bonus, así que si eres de los necios que siempre quieren tener un mega-récord en un buen juego, definitivamente este es el mejor de los modos para ti

Recuerda que para poder seleccionar todas las pistas con sus climas en el modo de multiplayer, antes deberás haberlas cursado en el modo de Torneo.





Todos en la redacción pensamos de primera instancia que era un vil refrito con mejores gráficos pero al llegar a las copas "Difícil" y "Experto", nos dimos cuenta de las capacidades del sistema al igual de los importantes valores como el control, los personajes y los climas y ni qué decir de las últimas pistas. Con todo y todo, no cabe la menor duda de que Wave Race: Blue Storm es un digno juego de lanzamiento.









Nosotros lo dijimos, antes de salir, Mario Kart Super Circuit ya es un clásico que no debe faltar en tu colección. Este juego está tan bueno, que no podemos dejar de jugarlo, es muy divertido y sumamente adictivo; tiene tantos detalles y elementos que resulta una de las mejores opciones para los dueños del Game Boy Advance. El modo de multiplayer es muy bueno también, ya sea con uno o varios cartuchos, el chiste es que no puedes dejar de correr; así que te vamos a dar un par de Tips sobre este excelente juego en las 20 primeras pistas, sí, leíste bien, porque todavía tiene más pistas. Si eres un fan a morir de Mario Kart, tal vez ya las tengas abiertas, pero eso lo veremos próximamente, mientras, empecemos con lo básico para que puedas jugar y dominar este juegazo.

Controlas el Kart a los lados

Usas el ítem que lleves en la ventanita

Saltas, si lo dejas presionado más alguna dirección en el pad, haces la vuelta de velocidad

Pones pausa, abres el menú para cambiar de pista, reintentar, salir, etc.

Tocas el Claxon

Aceleras

Frenas

SALIDA CON TURBO

Para salir con turbo, como en los demás Mario Kart, debes empezar a acelerar justo entre la segunda y la tercera luz del semáforo. De esta manera, obtendrás una aceleración perfecta para ponerte a la cabeza desde el inicio, pero debes tomar en cuenta que si llevas un personaje ligero, te estorbarán un poco los Kart pesados.

MINI TURBO

Para que tu Kart use un mini-turbo adicional, debes dar una vuelta cerrada de velocidad y evitar salir de la pista. Si mantienes la vuelta lo suficiente, al ir derecho (sin dejar de presionar R) tu Kart usará un turbo pequeño. Esto es muy útil en vueltas anteriores a una recta, no tienes mucho control sobre el auto como en la versión de N64.





MUSHROOM CUP

PEACH CIRCUIT



Esta es la primera pista del juego y por ende, la más sencilla. Aquí puedes practicar muy bien, pues no tienes vueltas muy cerradas ni obstáculos que te estorben; si eres principiante, te recomendamos elijas esta pista en el modo de Time Trial y después de un rato te acosatumbrarás a la movilidad.

SHY GUY BEACH



Aquí empiezan los obstáculos y la violencia; debes tener cuidado de no confundirte de camino y de no salir de la arena, pues el agua disminuirá tu velocidad. Trata de usar los hongos o estrellas en las zonas de pasto para pasar en línea recta para tomar ventaja o librar las zonas donde hay agua y puedas dar la vuelta más cerrada.

RIVERSIDE PARK

Esta es una pista muy rápida, si ya tienes dominado dar vueltas cerradas y recuperar tu dirección, no tendrás mucho problema; pero de igual manera puedes perder el control muy fácilmente y perder mucho tiempo. Aprovecha las Bananas para que tus contrincantes caigan y se sigan derecho en las vueltas más pronunciadas.



BOWSER CASTLE 1

En esta pista las vueltas son muy cerradas; casi no sentirás el tiempo pues es muy corta realmente. Te sirve especialmente para entrenarte para las demás versiones de las pistas de Bowser, procura pasar los saltos con conchas o lejos de tus adversarios para que no te tiren a la lava.





FLOWER CUP

MARIO CIRCUIT

Esta pista es muy similar a la de Peach, pero es más larga y tiene las vueltas más pronunciadas. Aquí no debes preocuparte por obstáculos ni por salirte mucho del camino, sino por las curvas tan traicioneras que tiene. Procura tomar las vuletas que te indicamos con ayuda de los hongos o de las estrellas para que obtengas ventaja.





¡Esta terrorífica pista es en realidad escalofriante! Aquí no tienes barreras de contensión que te cuiden, si das una mala vuelta, puedes caer al vacío. Si chocas contra uno de los cuadritos, podrás detenerte, pero debes usar la reversa para recuperar tu dirección. Si te pegan cuando vengas retrocediendo, ten por seguro que te arrojarán de la pista.

BOO LAKE



CHEESE LAND



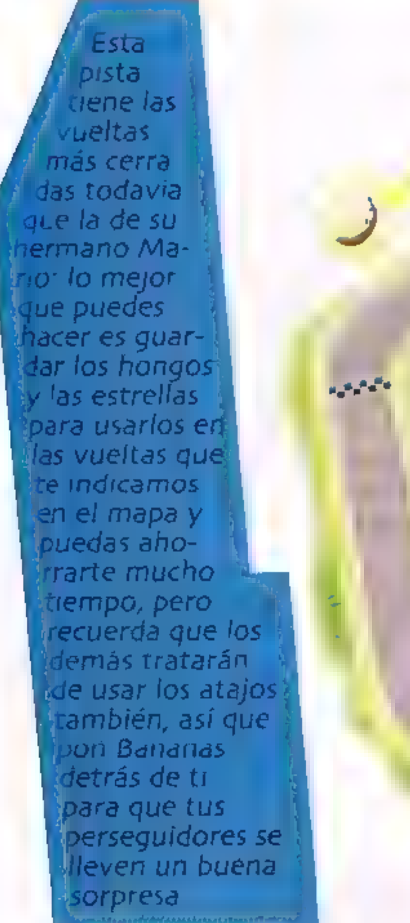
Aquí se podrán a prueba tus reflejos, pues esta pista está llena de curvas y es muy rápida. Debes tomar ventaja usando las Bananas en las curvas para que los que vengan detrás de ti se resbalen, pierdan tiempo y mientras tú procura usar las estrellas para evitar perder el control en las curvas y sigas un poco más derecho.

BOWSER CASTLE 2

Bowser te tiene preparada otra pista más larga y peligrosa que la anterior. Ten mucho cuidado con las vueltas tan cerradas que tiene y con las zonas de lava, que algunas partes no tienen protección y al caer pierdes mucho tiempo. Usa tus Bananas en las partes donde la pista es más angosta para asegurar tu victoria.



LIGHTNING CUP



Esta pista tiene las vueltas más cerradas todavia que la de su hermano Mario: lo mejor que puedes hacer es guardar los hongos y las estrellas para usarlos en las vueltas que te indicamos en el mapa y puedas ahorrarte mucho tiempo, pero recuerda que los demás tratarán de usar los atajos también, así que pon Bananas detrás de ti para que tus perseguidores se lleven un buena sorpresa

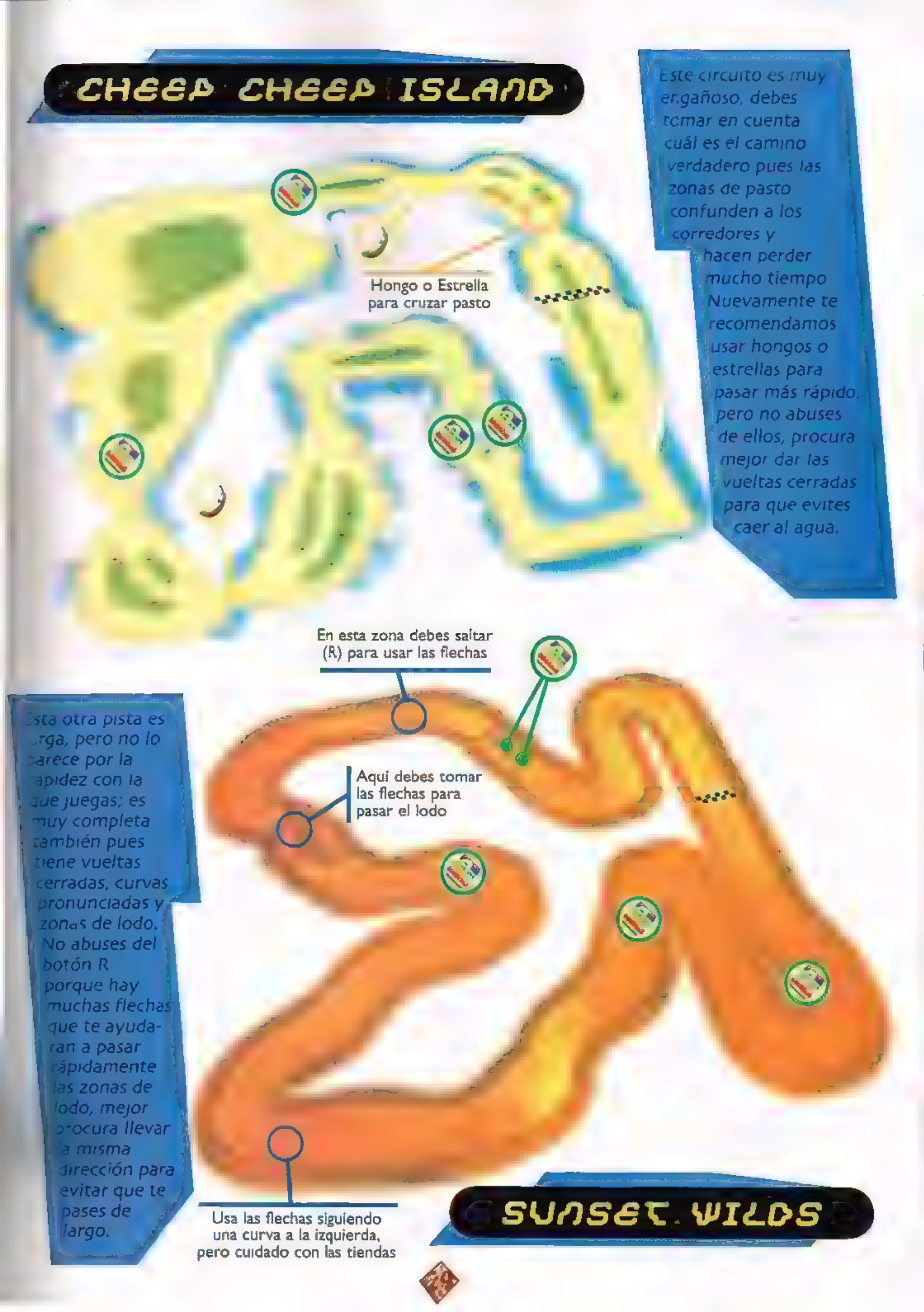


LUIGI CIRCUIT



SKY GARDEN

En esta pista debes tener mucho cuidado de no dar mal una vuelta, aqui no hay nada que te detenga y puedes caer y perder mucho tiempo. Aunque es relativamente corta, tiene vueltas muy cerradas donde tendrás que hacer muchos saltos para evitar caer. Las Bananas son muy útiles, checa en el mapa dónde ponerlas para que tus adversarios caigan en la trampa.



CHEEP CHEEP ISLAND
Este circuito es muy engañoso, debes tomar en cuenta cuál es el camino verdadero pues las zonas de pasto confunden a los corredores y hacen perder mucho tiempo. Nuevamente te recomendamos usar hongos o estrellas para pasar más rápido, pero no abuses de ellos, procura mejor dar las vueltas cerradas para que evites caer al agua.
Hongo o Estrella para cruzar pasto
En esta zona debes saltar (R) para usar las flechas
Aquí debes tomar las flechas para pasar el lodo
sta otra pista es rga, pero no lo arece por la apidez con la ue juegas; es muy completa también pues tiene vueltas cerradas, curvas pronunciadas y zonas de lodo. No abuses del botón R porque hay muchas flechas que te ayudarán a pasar rápidamente las zonas de lodo, mejor procura llevar a misma dirección para evitar que te pases de largo.
Usa las flechas siguiendo una curva a la izquierda, pero cuidado con las tiendas
SUNSET WILDS

STAR CUP

SNOW LAND

Aquí hay una entrada a un par de monedas y un atajo

ó

ó

Las cosas se ponen cada vez más peligrosas y ¿qué puede ser más pel.groso para un pequeño Kart? Pues una pista de hielo, con muchos pingüinos dispuestos a frenar tus deseos de llegar en primer lugar. Aquí hay dos partes donde si sabes usar los hongos o las estrellas correctamente, podrás ahorrar mucho tiempo, chécalas en el mapa.

RIBBON ROAD

Otra pista muy rápida y con muchas vueltas cerradas. Aquí deber usar las bananas con mucho ingenio para que los que vengan detrás de ti, pierdan el control y ganes ventaja, checa en el mapa dónde ubicarlas, pero ten en cuenta que si nadie cae en ellas, podrías encontrártelas en la vuelta siguiente. ¡Trata de no girar tu Kart cuando saltes o podrías hacer un "retro-atajo"!

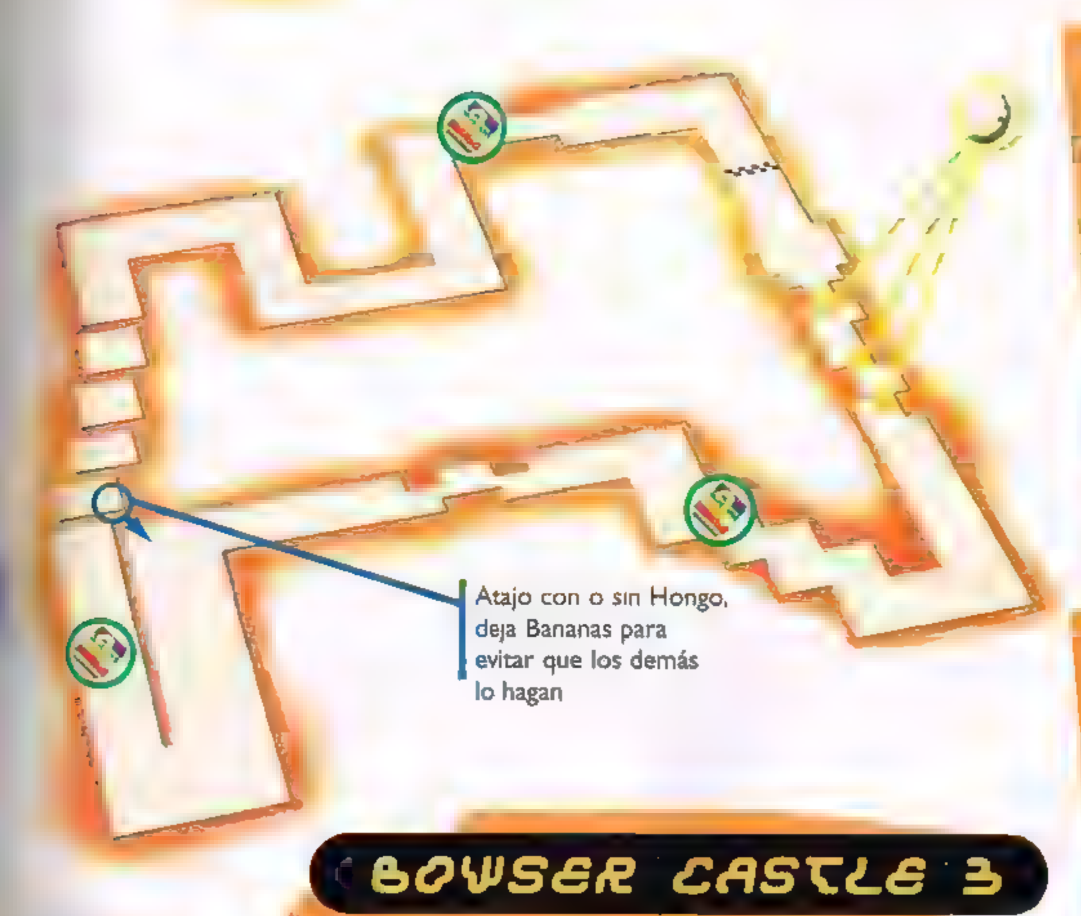


YOSHI DESERT



Vueltas, vueltas y mucha arena... debes tener cuidado con las engañosas vueltas de esta pista, pues si pasas mal un atajo, puedes caer en las fauces de una planta carnívora. Procura usar bien las Bananas y más que nada, cuidarte de las arenas más obscuras pues te retrasan considerablemente.

BOWSER CASTLE 3

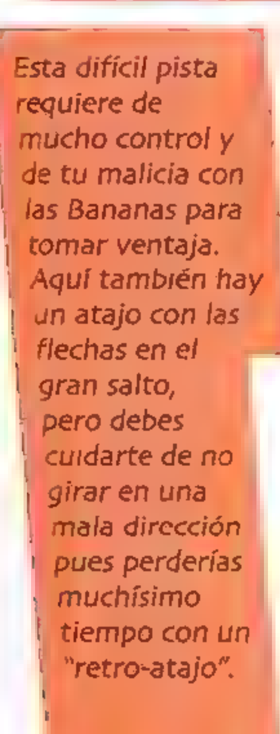


En su tercera pista, Bowser tiene más caminos angostos y zonas de lava para caer, así que debes agudizar tus sentidos para librar estos peligros sin perder tiempo. Checa el estupendo atajo en la zona de los saltos para que ahorres mucho tiempo, pero recuerda que los demás pueden hacerlo también, así que deja una Banana a la hora de saltar.

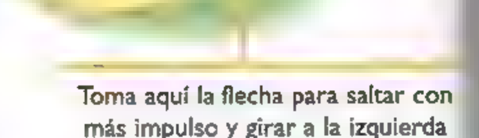


SPECIAL CUP

LAKESIDE PARK



Esta difícil pista requiere de mucho control y de tu malicia con las Bananas para tomar ventaja. Aquí también hay un atajo con las flechas en el gran salto, pero debes cuidarte de no girar en una mala dirección pues perderías muchísimo tiempo con un "retro-atajo".



Toma aquí la flecha para saltar con más impulso y girar a la izquierda para caer justo antes de los premios

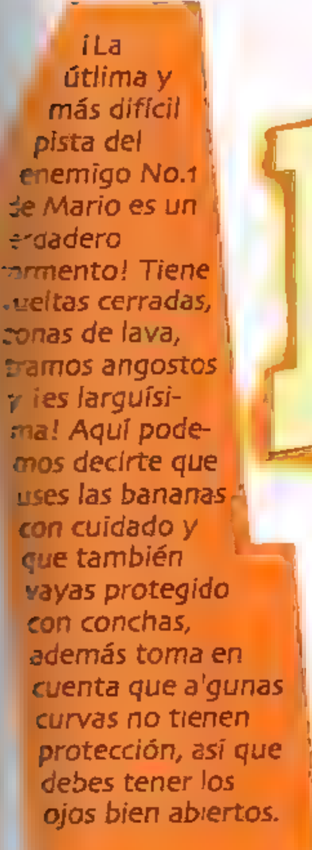
BROKEN PIER

Tan temible como Boo Lake, pero con más vueltas cerradas; Broken Pier es una difícil pista donde debes cuidar tu velocidad para no caer al vacío. El uso de las Bananas es fundamental aquí, pero te recomendamos que siempre procures traer conchas alrededor de ti para que te quites de encima a los que vengan cerca y que no te tiren de un conchazo.

Cae en las flechas para tomar el pequeño atajo de adelante

Salta con ayuda de la rampa





¡La última y más difícil pista del enemigo No.1 de Mario es un verdadero tormento! Tiene vueltas cerradas, zonas de lava, tramos angostos y ¡es larguísima! Aquí podemos decirte que uses las bananas con cuidado y que también vayas protegido con conchas, además toma en cuenta que algunas curvas no tienen protección, así que debes tener los ojos bien abiertos.

BOWSER CASTLE 4

RAINBOW ROAD

Sigue derecho para tomar el camino alterno

Si tomas todas las flechas, tomarás un atajo, pero caes luego, luego

Vuelta cerrada

Esta pista ya es clásica en todos los Mario Kart, con sus colores, su longitud y su magnetismo; pero esta vez es más difícil que nunca. Aquí no hay barrera de contención y tiene vueltas muy cerradas. Lo peor es que los bordes tienen esas rampitas que te hacen saltar y es muuuuuuyyy fácil que caigas, siendo la última pista, lo mejor que te podemos decir es: ¡sobrevive!

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

¿Qué tal? ¿Cómo te fue en el mes pasado? Espero que muy bien y que sigas así, tú y todos los lectores de nuestra revista. Quiero agradecerles a todos por sus mails, sus cartas y por su apoyo para seguir llevándote lo mejor de esos juegos tan especiales que nos han hecho pasar horas de sano entretenimiento. Me siento especialmente contento porque este es un mes muy significativo, tanto para todos los mexicanos, como para nosotros; los seres de ultratumba. Los días 1ro y 2do del mes de Noviembre, festejamos a todos aquellos que no están más con nosotros, con múltiples ofrendas, dulces, fiestas y demás antojería para halagar hasta al muerto más exigente.

En este mes tengo mucho gusto en compartir con todos los lectores un evento que me hizo sentir muy feliz y orgulloso de hacer lo que hago, además de haberles preparado una revisión a un juego muy acorde con estas fechas tan especiales y tal vez algo más. Así que sigue leyendo y recuerda que este mes es para festejarlo en nombre de aquellos que ya no están, pero dejan su huella en nuestras vidas, tal y como lo hacen los videojuegos que incluimos en esta querida sección.

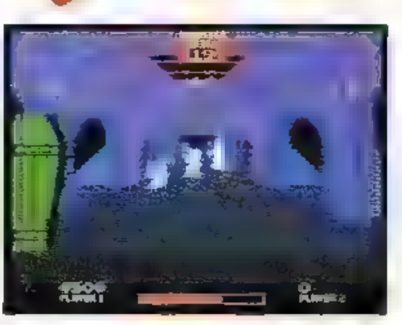
Ahora sí, vamos a checar este juego llamado Chiller para NES, el cual ya había salido para Arcadia, pero que pudimos disfrutar en nuestro sistema casero consentido de 8 bits.

Chiller es un título que se puede jugar tanto con el Zapper (la pistola para el NES), como con el Control Pad, dándole oportunidad a todos los videojugadores de poder jugar sin problemas, aunque sí, con el Zapper la dificultad es muchísimo mayor.

En este juego pueden participar uno o dos jugadores, cada uno con su Zapper, con su control o bien, con uno y uno, el chiste es que pueden jugar los dos al mismo tiempo para tratar de obtener todos los talismanes... ¿que, qué son? sigue leyendo.



El chiste del juego es encontrar todos los talismanes ocultos que hay en las cuatro escenas del juego, para esto tienes todas las oportunidades que quieras o más bien, que puedas, pues las escenas se repiten en secuencia.



Para pasar una escena debes dispararle a casi todos los elementos en pantalla, por ejemplo, a un espectro. De esta manera obtendrás un punto, tienes un total de puntos que debes obtener en cada escena para pasarla y eso se mide en el Monster Meter (Medidor de Monstruos) que está en la parte superior de la pantalla.

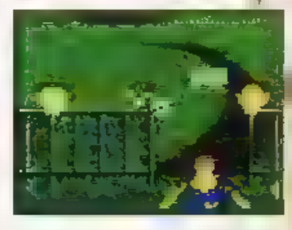


Debajo de la pantalla tienes el marcador de puntos de cada jugador y una barra roja que va disminuyendo (esta línea es el tiempo); si el Monster Meter no llega a ceros antes de que la barra se termine, perderás el juego, así que debes ser muy rápido.





Al principio te dan unos códigos que en realidad son las pistas que debes checar, para que te des una idea de dónde están los talismanes en cada escena.
Cuando has conseguido un talismán, aparecerá una letra del mensaje en el código.



Para saber cuándo has obtenido un talismán, debes checar que aparece una bolita blanca como estrella.

Este juego es realmente muy sencillo de jugar y aprender, pero es sumamente difícil completarlo cuando usas una Zapper. Es muy recomendable si ya estás cansado de juegos como Hogan's Alley o Duck Hunt, que también son del Zapper, pero como los elementos del juego son más grandes, no cuenta la puntería, sino la rapidez. Aquí te voy a dar la localización de los talimanes de cada escena, recuerda que lo demás depende de tu habilidad.

NIVEL 1

1. Eliminar a la muchacha que está en la entrada.
2. Los ojos que están a la derecha en la parte negra de la pantalla.
3. La cueva que está oculta debajo del búho.
4. La punta de la lápida que está de lado.
5. La campana de la iglesia.
6. El musgo de la tumba de enmedio.
7. La cabeza de enmedio.
8. La ventana que camina de la iglesia.





NIVEL 2

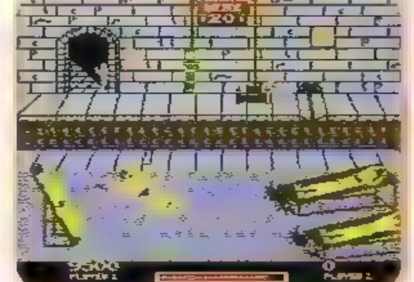
1. Debes tirar el brazo que está en la reja de arriba y dispararle antes de que lo agarre el perro.
2. Debes dispararle al suelo donde indica la foto para que caiga la señora.
3. Darle en el ojo izquierdo a la cabeza que sigue a la señora
4. Dispararle al ataúd de la izquierda para que aparezca la momia y darle en el corazón.
5. Un bloque está de color diferente en el primer arco de la derecha, dentro está una llave, dispárarle.
6. Tirar la antorcha de la derecha y darle una segunda vez.
7. Un hueco en el suelo.
8. Otro hueco cerca del ataúd.





NIVEL 3

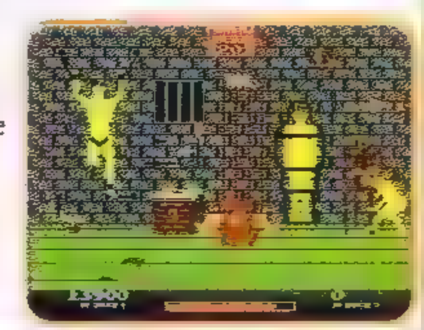
1. Darle al sujeto que se asoma en la puerta.
2. Hacer girar a disparos la maquinaria que sostiene al colgado, hasta que se lo termine el cocodrilo.
3. Dispararle al cuadrito que está arriba del desagüe, junto a la máquina del colgado.
4. Hacer girar a disparos hasta el tope el estirador de abajo.
5. Dispararle en el pecho al sujeto que está en el suelo.
6. La lagartija que pasa en el otro lado.
7. La cabeza del sujeto del estirador de abajo (debes darle varias veces).
8. Una llave junto a la puerta, dispárale dos veces.



NIVEL 4

1. Debes tirar la cuchilla de la guillotina.
2. Darle a la cabeza cortada por la guillotina.
3. En el banquito que está junto a la guillotina hay un ladrillo falso, dispárale dos veces para destruir lo que hay dentro.
4. El escudo de la pared.
5. Dale a la polea para que gire y aplaste la cabeza del condenado
6. La cabeza de enmedio de la repisa.
7. La cabeza del colgado.
8. Una llave que está debajo de la ventana, dispararle dos veces.





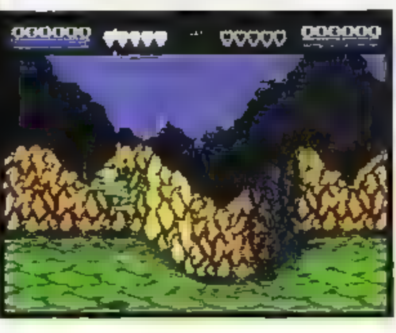


Una vez que consigas todos los talismanes, podrás jugar unas escenas de bonus, donde debes dispararle a todos los espíritus voladores, después de esto, pasarás nuevamente a los niveles normales.

Ahora pasemos a una pregunta de mi cuate Gabriel Nieto Martínez que me pidió ayuda con el excelentísimo juego Battletoads para el NES. Pues mira te puedo dar un truco para este juego y un tip muy bueno para el nivel 11, que es donde tienes problemas; checa muy bien. ¡Ah! No te preocupes de los Tips para Killer Instinct, estoy preparando el Cementerio sobre este juegazo, así que mantente pendiente.

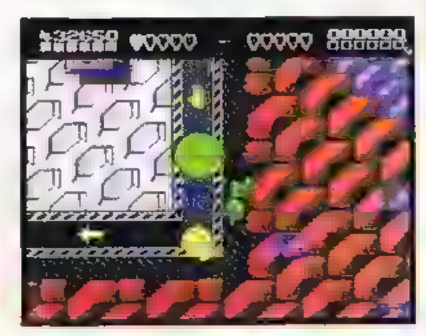


En la pantalla del título presiona y mantén Abajo, A, B y Start para que escuches una explosión y comiences con cinco vidas. Repítelo cada vez que continúes para que sigas tu juego con cinco vidas en lugar de tres. Con este truco podrás tener una ventaja sobre el juego.



Para que puedas pasar el nivel 11, Clinger Winger; debes tener reflejos de Jedi y anticipar muy bien las curvas, para que no te quedes atorado. Si de todas maneras tienes problemas, te sugiero que uses un truco que publicamos hace tiempo: presiona Start en cada vuelta, de esta manera, podrás regresar a la acción con la dirección correcta en un momento sin que te atores en las vueltas. Debes ser preciso para poner Start, preferentemente que sea un poco antes de la vuelta, para que tengas tiempo.

Cuando llegues al final, te enfrentarás con el molesto Orb que te venía persiguiendo; para derrotarlo, dale de cabezazos cuando se te acerque y si tienes oportunidad, golpéalo para agarrarlo y aviéntalo al lado contrario, corre y dale un cabezazo más y repite la jugada hasta que lo mandes muy lejos.



Ahora quisiera agradecerles a mis amigos de Cuautepec, Juan Carlos y Adrián García Aragón por su atenta invitación y sus grandes atenciones, además de la excelente "reta" que se llevó a cabo. Estuve muy contento de pasar un rato bastante agradable y muy a gusto en compañía de todos mis cuates de por allá, que a continuación menciono en el ya conocido Epitafio y que estuvieron presentes en esta reunión donde pudimos comparar opiniones, intercambiar puntos de vista y pasar un buen rato compitiendo en algunos juegos; muchas gracias a todos por su participación y sus atenciones, aquí anexo una fotografía de mis cuates, aunque no aparecen todos, ¡pero es que éramos bastantes! El de la playera negra es su servidor.



Epitafio

Juan Carlos García Aragón
Adrián García Aragón
José Eladio Urbano Estrella
Carlos Alberto Urbano Estrella
Miguel Angel Urbano Estrella
Diego Santiago García Morales
Francisco Rodrigo García Morales
Marco Antonio López Pérez
Miguel Angel Rojas Aguilar
José de Jesús García Morales
Javier Cuenca Gómez



¿Qué te pareció Chiller? Es un juego que en realidad es bastante violento ¿no crees? la verdad no sé por qué Nintendo decidió lanzar un juego como éste y puso "peros" para lanzar Mortal Kombat como se debía; pero seguramente fue por las protestas de gente asustadiza que no comprenden que es sólo un juego. Pero afortunadamente ahora contamos con la ESRB que nos dice qué juego está enfocado a qué público y así podamos disfrutar de muchos juegos en sus versiones originales ¿no crees? Hazme saber cualquier comentario a la dirección de nuestra revista o por mail a: panteon@nintendo.com.mx espero que todos se la pasen muy bien y que se diviertan mucho en este mes tan padre, pero recuerden que también es un mes para respetar a todos aquellos que ya no están y ¡se los dice Panteón! ¡Hasta el mes que viene!


GAME BOY ADVANCE
Golden Sun
¡Búscalo Ya!
Golden Sun
GAME BOY ADVANCE
gamela
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio

A FONDO





En el año 3025, los pacíficos planetas de la Asociación Nexus de Galaxias (Tang) se ve amenazada por hordas de invasores que buscan quedarse con los cristales de energía, los más preciados recursos naturales. Su ataque fue rápido y preciso, por lo que los planetas no tuvieron tiempo de defenderse y fueron dominados por los alienígenas. La TANG, no teniendo otro recurso y estando en jaque, llamó a los cuatro héroes cyborgs super dimensionales para detener a los malvados alienígenas.



Después de esta breve historia-introducción, te podemos decir que estamos un tanto decepcionados, en primera, porque todo el concepto de este juego ya lo habíamos visto en el gran título para NES: Solomon's Key, eso de hacer cuadritos ya está visto; en segunda, ¡porque los personajes son igualitos a Bomberman! ya ni la hacen, en tercera, la historia está por demás chafa, en resumen, es un juego que la verdad no aporta nada nuevo, al contrario, es un refrito de varios juegos, por lo que nos pareció bastante malo; pero de cuaquier modo, vamos a checarlo para que lo conozcas.



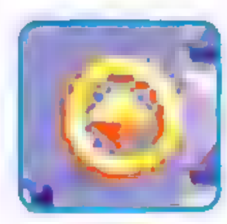
Como te habrás de imaginar según la historia, podrás elegir entre cuatro personajes totalmente diferentes... en el "look" porque en todo lo demás son iguales.



En la pantalla de opciones puedes configurar el número de vidas, el número de continues, si quieres que tenga sonido o no y si quieres que te digan cómo jugar.



Antes de inciar un juego, podrás checar todos los movimientos y habilidades de los monitos que manejas.



El chiste del juego es agarrar unos ítem que tienen forma de rombo en un círculo; una vez que tengas los necesarios, se abrirá una puerta para pasar al siguiente nivel.







La manera básica de hacer todo es creando bloques; estos te sirven de muchas formas y los puedes desaparecer de igual manera, o con dos cabezazos desde abajo.



Los bloques te sirven para detener algunos disparos de los enemigos, pero casi siempre, tu bloque podrá contener solamente un disparo.



También puedes encerrar a algunos enemigos usando los bloques, de esta manera puedes moverte con más facilidad en la pantalla, sin temor a que te ataquen.



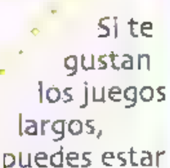
También puedes usar los bloques para encerrarte tú mismo en los momentos más comprometidos.



Puedes encontrar también estas bolsas de dinero para aumentar tu puntuación.



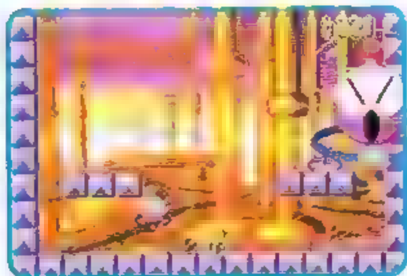
Eso sí, cuando tu personaje es eliminado, muere con una animación muy chistosa.



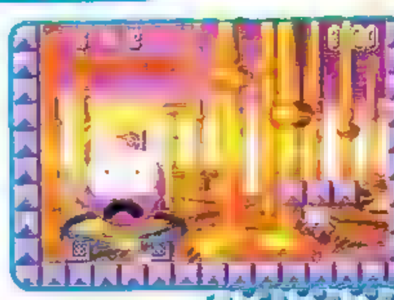
Si te gustan los juegos largos, puedes estar seguro de que este te dará lo que quieres; aquí enfrentarás 120 niveles, a lo largo de 24 mundos diferentes... lo malo es que no tiene password ni batería, así que deberás echártelo de un jalón, claro con continues limitados, pero esperemos que exista un cheat de selección de escena, porque sentarte a jugar un cartucho portátil de principio a fin, como que no va.







Cada diez niveles, deberás enfrentar a un difícil jefe, así que debes poner tus habilidades en práctica para pasarlo y continuar tu juego.



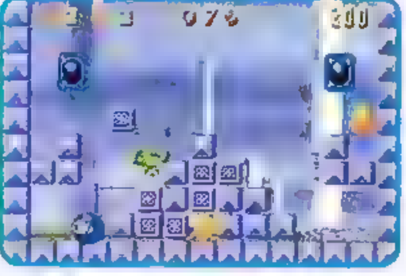




Cuenta con la opción de salvar tus mejores récords para que se los presumas a tus amigos.



Los enemigos son bastante molestos, cada uno es diferente y pueden atacarte de distintas maneras. Algunos te arrojan fuego pero están inmóviles, otros se mueven a placer, otros sólo por las paredes, etc.



Los bloques también los puedes romper con la cabeza, pero debes darle dos cabezazos por la parte de abajo. Esto dificulta las cosas, pues no puedes romper un bloque que esté justo debajo de ti.

Para que puedas disparar, debes presionar abajo en el Control Pad y el botón A (salto). Los disparos te servirán para deshacerte de enemigos muy molestos, pero debes cuidarlos porque tus disparos son limitados en las escenas convencionales.



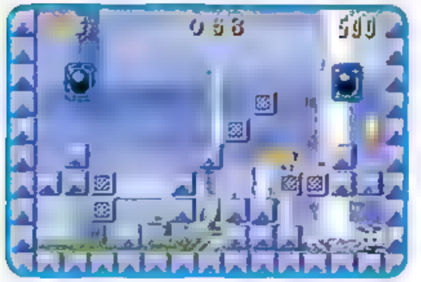


Cuando estés enfrentando a cualquier jefe, debes tomar en cuenta que tienes disparos infinitos. Una vez que lo derrotes, podrás avanzar de planeta, pero las cosas irán poniéndose más difíciles.



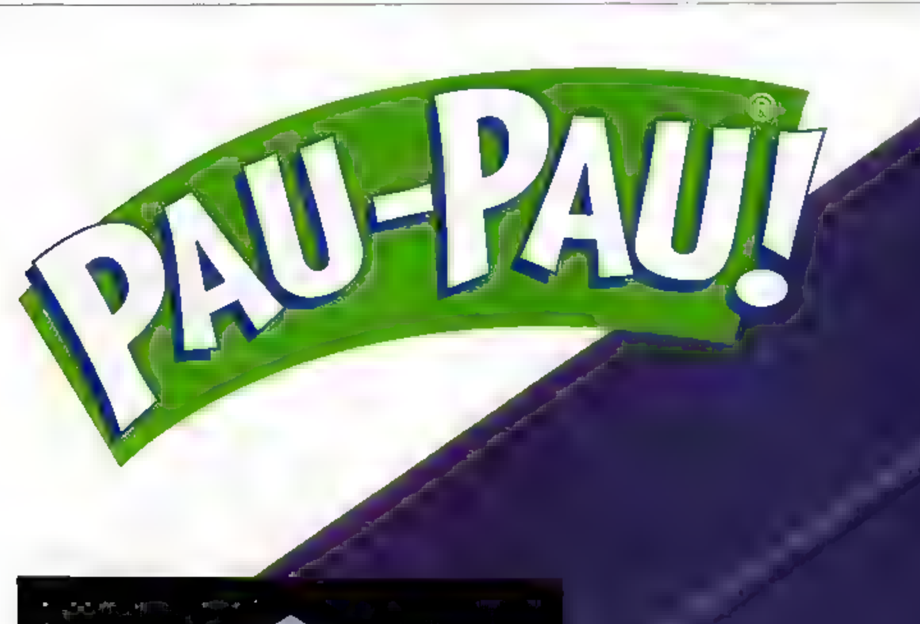
¿Quién sabe qué peligros te aguardan en los demás planetas de la Tang? Eso te toca descubrirlo a ti, como un buen héroe cyborg super dimensional.





Tang Tang es un juego que realmente no aporta nada nuevo, pero haciendo a un lado que es un vil refrito, es divertido y está enfocado a los videojugadores menos experimentados. Si eres ya un veterano, no te sabrán ni siquiera los jefes, por lo que te recomendamos que mejor te enfoques a un Zelda o un Puzzle más difícil. En resumen, este juego no sirve ni para hacer agua de sabor.




PAU-PAU!


CLUB
Nintendo

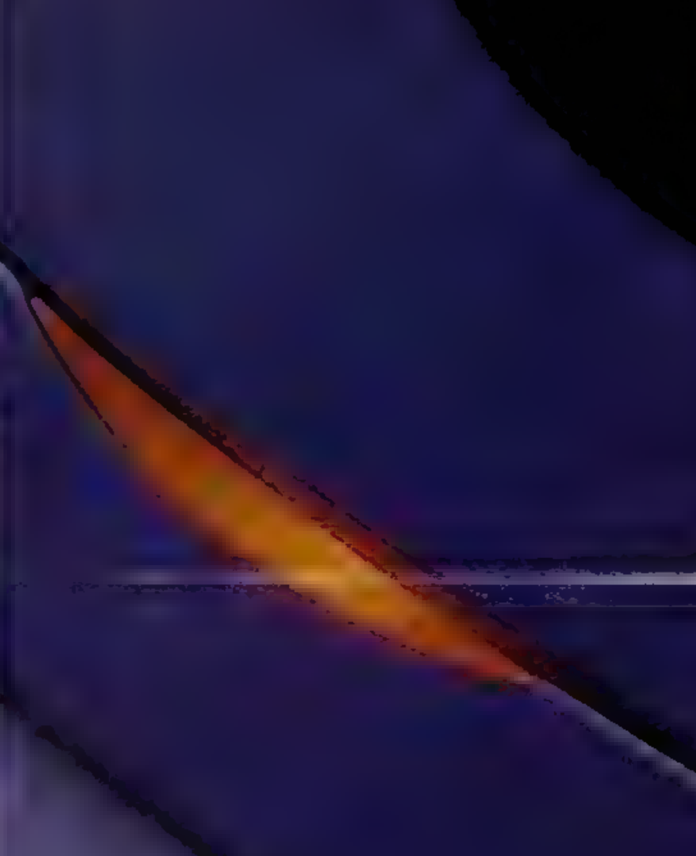

NINTENDO
GAMECUBE



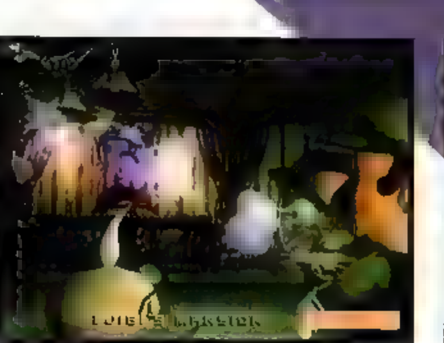









NOVIEMBRE
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
DICIEMBRE
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29

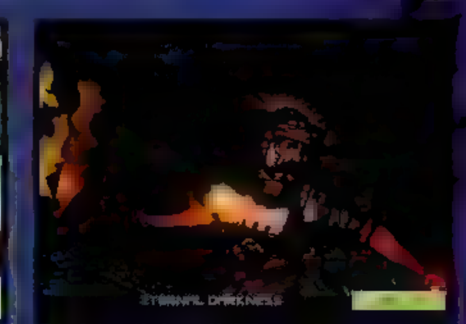


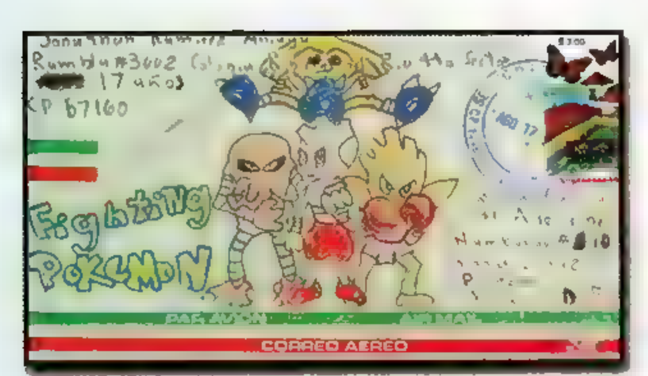
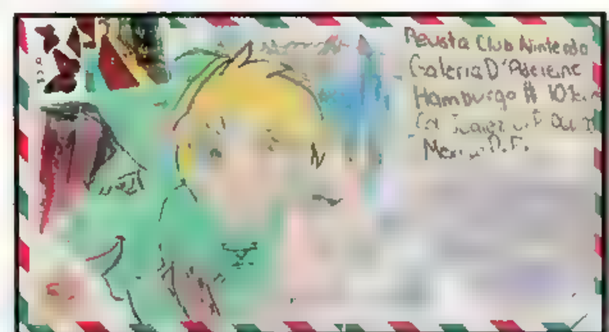
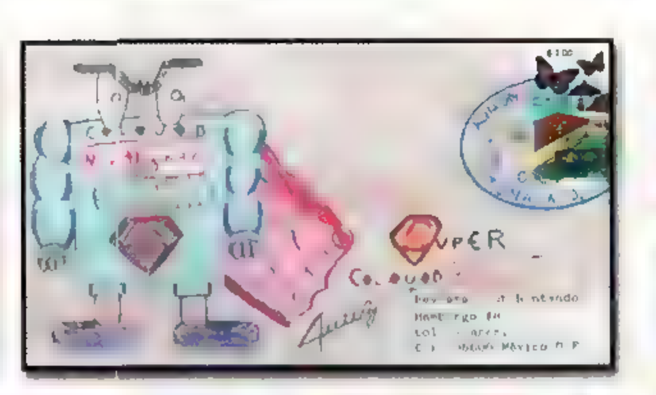


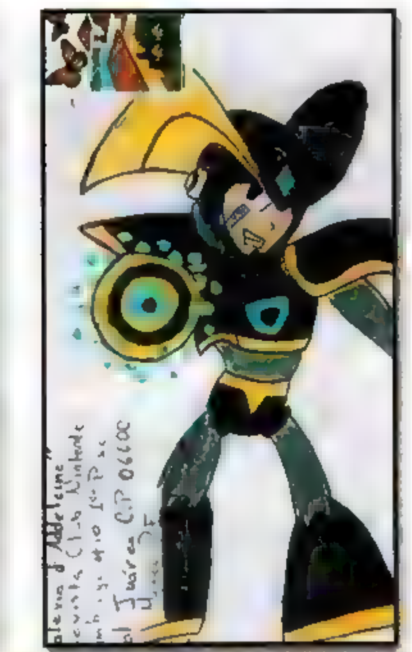


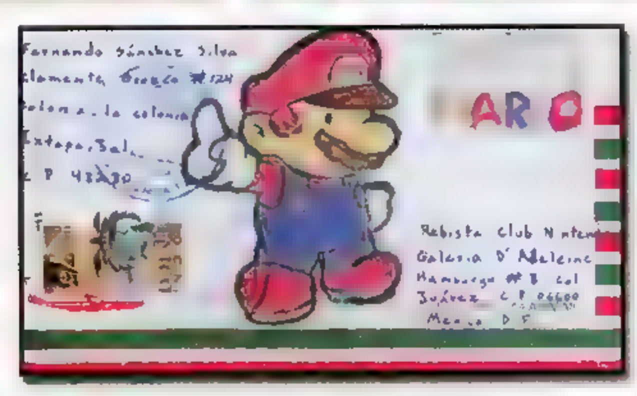
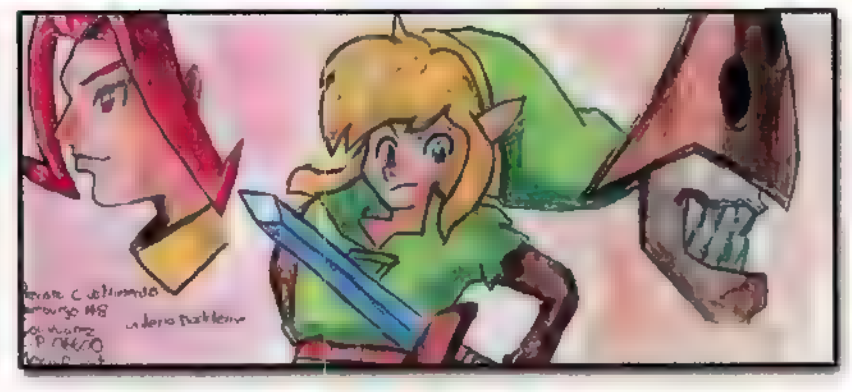
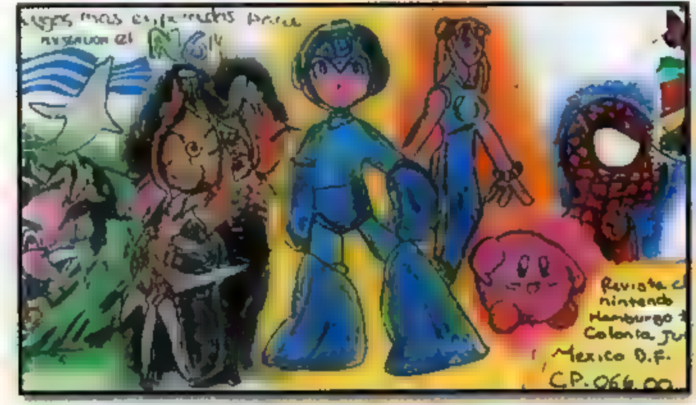


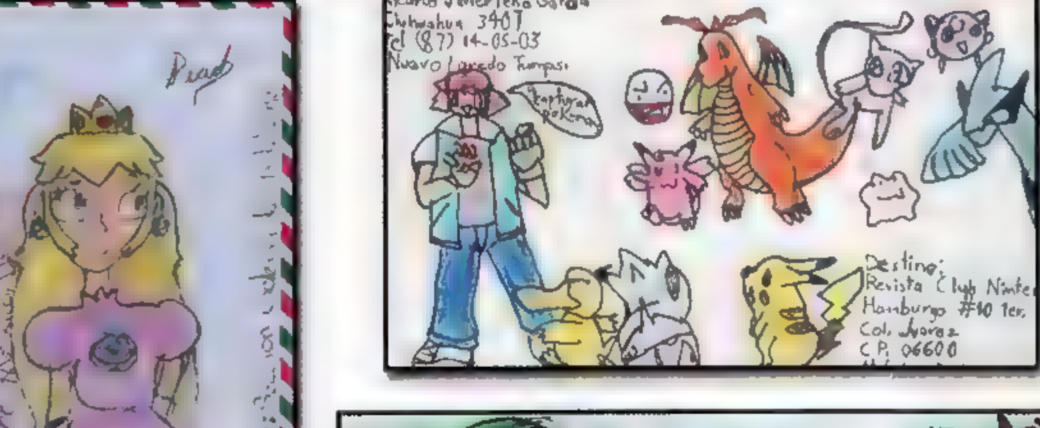




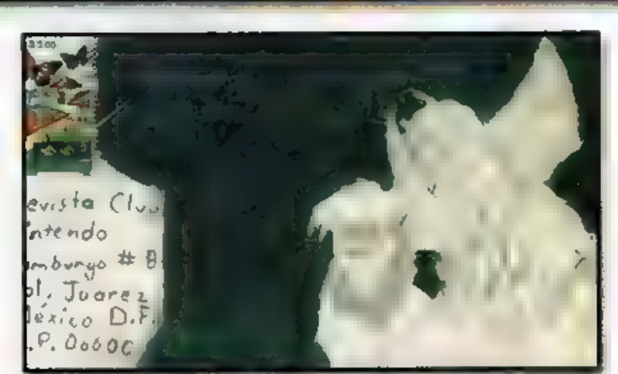

Fighting Pokemon
PAR AVION
AIR MAIL
CORREO AEREO

Revista Club Nintendo


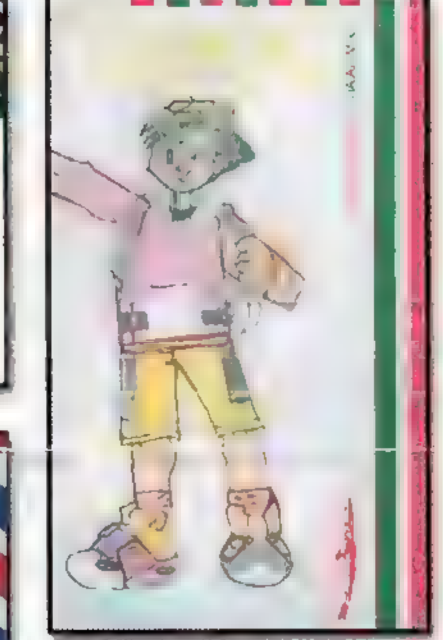
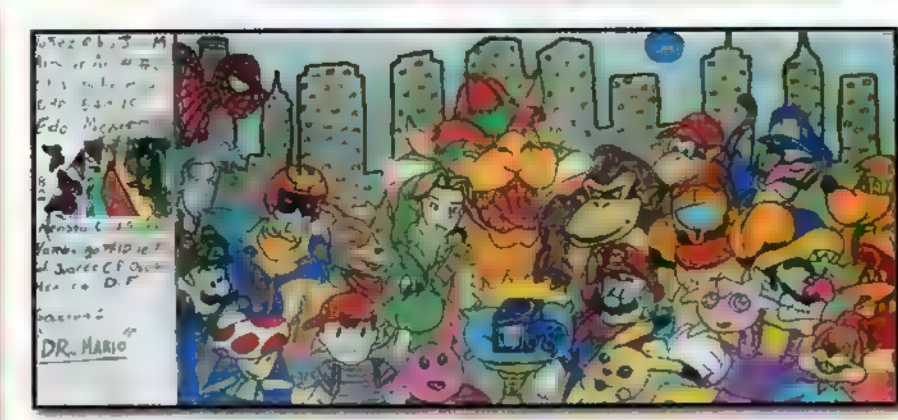
LUIGI


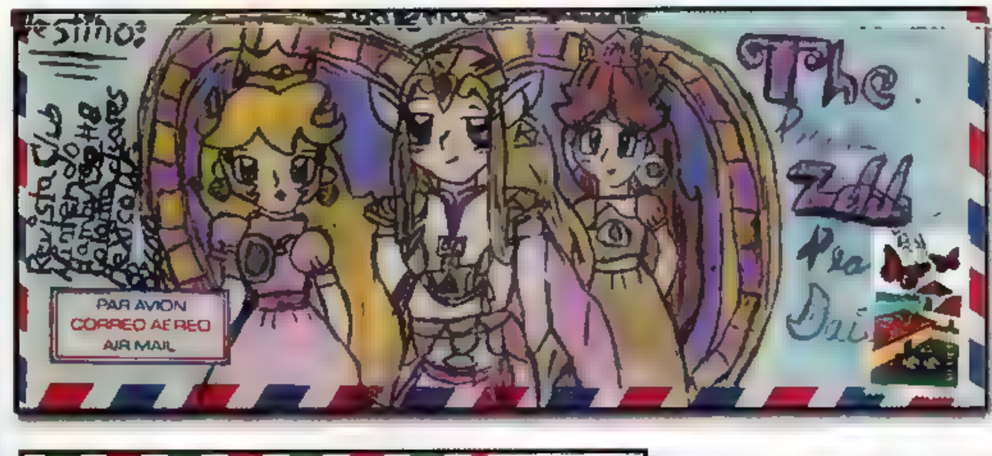
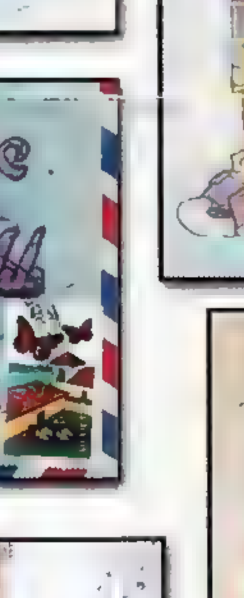
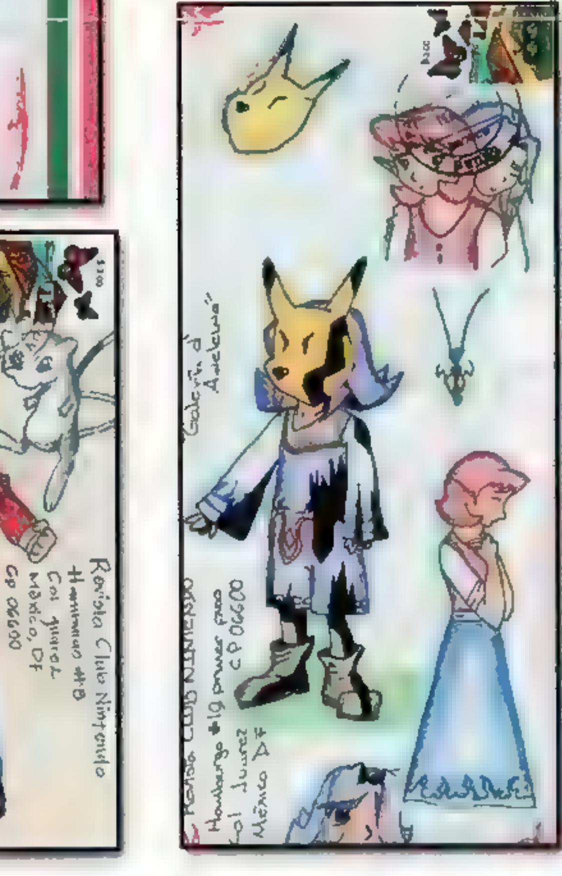
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Col. Juárez
Mexico D.F.




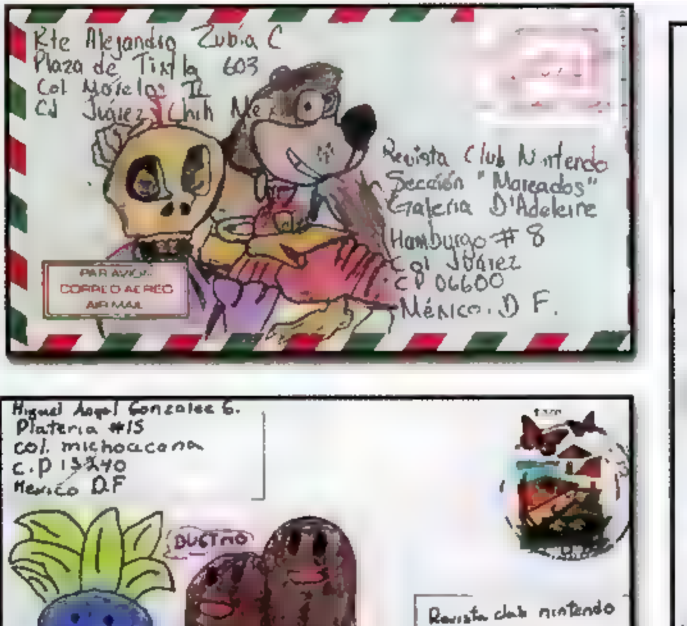


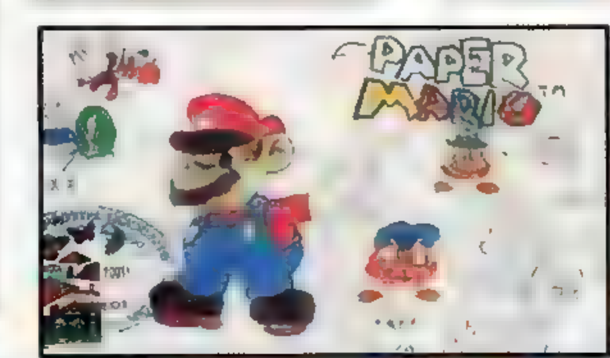
REVISTA CLUB NINTENDO
GALERIE D' ADELEINE,
HAMBURGO #8, COL JUAREZ,
C.P. 06600

PAR AVION — VIA AIR MAIL



Majintwo
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juarez
La tierra


DR. MARIO

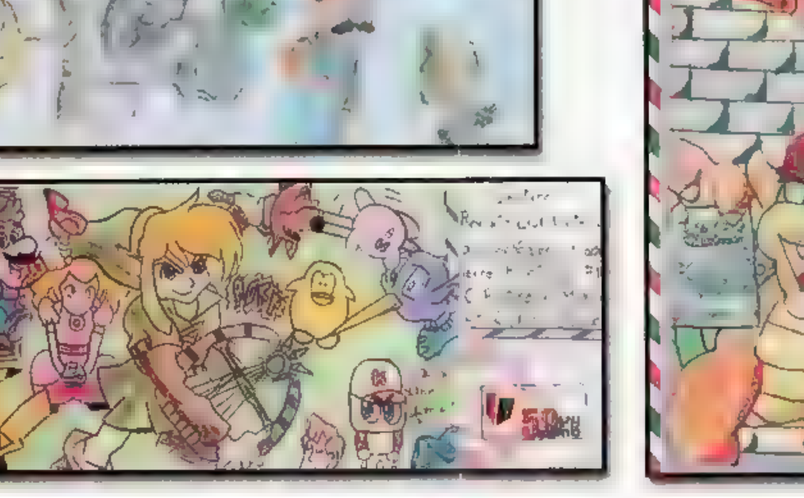
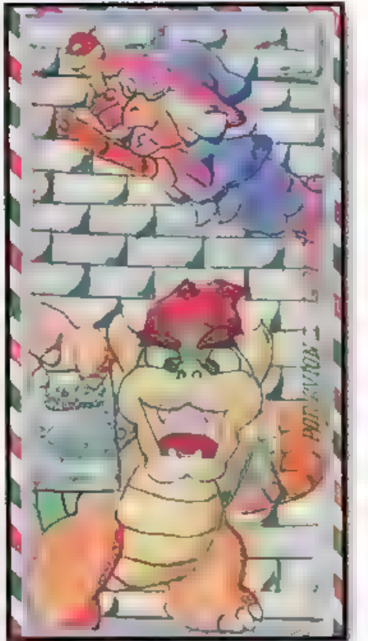
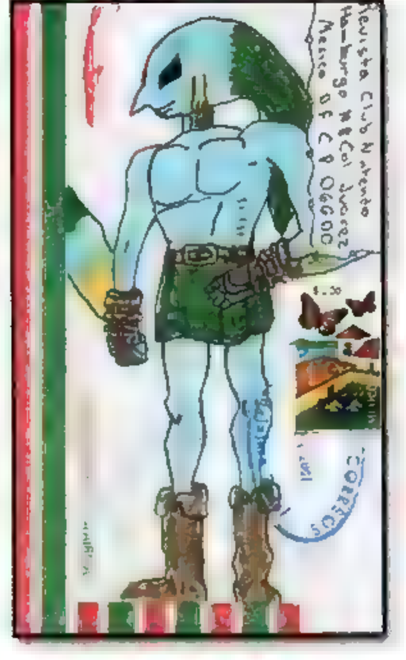
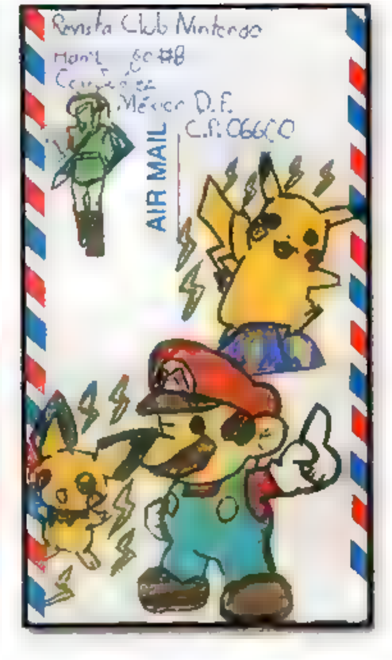
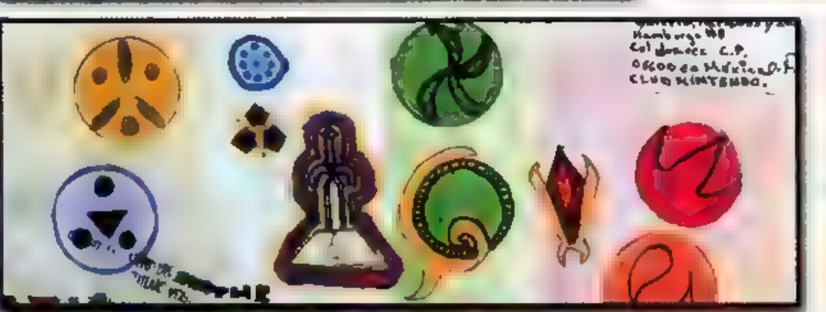
REVISTA CLUB NINTENDO
HAMBURGO #8 Col. Juárez
C.P. 06600 Mex. D.F.
BOWSER

PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL
The




Rayos aun no puedo pasar al 2do nivel

Revista Club Nintendo
Sección "Mareados"
Galería D'Adeleine
Hamburgo # 8
Col. Juárez
C.P. 06600
México, D.F.
PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL


PAPER MARIO

CORREO AEREO
AIR MAIL

RIDGE RACER 64
CADDY CAR
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Col Juarez
C.P. 06600
Mexico, D.F.

DUGTRIO
ODDISH
Revista club nintendo
Hamburgo #8
col. Juares
C.P. 06600
México D.F




Revista Club Nintendo
México D.F.
AIR MAIL


NINTENDO GAMECUBE





gamela







Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio www.nintendo.com.mx

FINAL ROUND GOLF 2002



Esta vez te presentamos un título de Golf para tu Game Boy Advance, el cual lleva por nombre ESPN: Final Round Golf 2002, este juego está elaborado ni más ni menos que por una de las licencias de videojuegos más cotizadas como lo es Konami y ahora que tuvimos la oportunidad de checarlo, nos dimos cuenta que es un título bastante bueno, muy completo y mejor aún, lo podrán jugar los videojugadores de todas las edades.

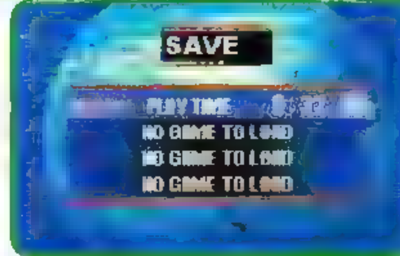
Este título, sin lugar a dudas es uno de las mejores adaptaciones para videojuegos de golf que ha salido para un sistema portátil, ya que contiene la esencia misma de un verdadero encuentro de golf. Dentro del juego encontrarás 5 diferentes campos de golf y cada uno con los 18 hoyos reglamentarios de este deporte, pero cuando recien inicias tu juego, sólo puedes accesar a un campo. Para accesar a los demás club de golf, tendrás que participar en el modo de torneo e ir compitiendo en cada campo para abrir así uno nuevo.

En Final Round Golf 2002 puedes seleccionar de entre 14 golfistas profesionales, lógicamente cada uno de ellos cuenta con características diferentes, es decir, algunos tienen mayor poder o un mejor control que otros, por lo que te recomendamos que pruebes con cada uno de ellos para saber con cuál te va mejor y así te sea más fácil dominar los campos de golf. En este juego también encontrarás la clásica opción de práctica donde podrás explorar los diferentes campos de golf para que te familirices más con cada campo y así puedas realizar mejores impactos o tiros y conseguir una mejor puntuación.









Todos los campos de juego cuentan con detalles muy propios de cada uno, es decir, unos cuentan con más cantidad de trampas de arena o agua en mayor proporción, por lo que debes checar bien la dirección de tu pelota y así poder enviarla directamente al "Green".

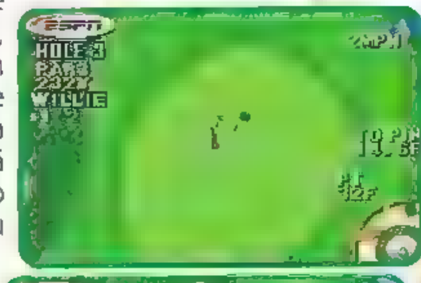


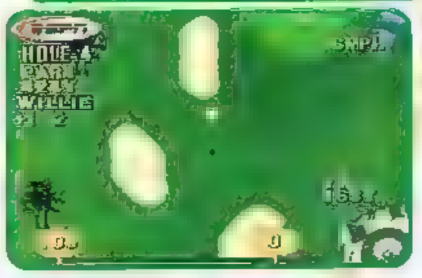


Tal y como lo es en realidad, en Final Round Golf, debes ser muy cauteloso en cada uno de tus movimientos y decisiones, ya que necesitas tomar en cuenta detalles como, si el viento está en contra o a favor y a qué velocidad se dirige, de qué tanto poder y dirección será el impacto que le darás a la bola o simplemente qué tipo de palo de golf utilizar, ya sea para cortas o largas distancias. Pero no creas que es complicado, ya que realmente la forma de controlar este juego es bastante práctica, es decir, no necesitas conocer a fondo todos los detalles de este deporte para jugar este cartucho.



En este juego, podrán participar hasta 4 personas en el modo de juego "STROKE" utilizando el mismo Game Boy Advance, lógicamente en este modo de juego, cada jugador deberá esperar su turno para realizar su jugada. Otro de los modos de juego es "MATCH PLAY" donde 2 personas podrán enfrentarse en un duelo de golf en cualquiera de los diferentes cursos del juego, aquí también puedes utilizar sólo un Game Boy Advance para jugar.





Una de las opciones que es bastante buena es el modo de "REPLAY" donde tienes la posibilidad de observar nuevamente y con más detenimiento las mejores jugadas que hayas hecho en el juego, dichas jugadas se guardarán automáticamente mientras tú estás cursando cualquiera de los 18 hoyos. Generalmente se salvarán jugadas que culminen en "Birdie", "Chip-in", "Eagle" y lógicamente cualquier "Hole-in-one". En este juego tendrás 4 archivos para que guardes los avances del juego y no tengas que competir en todos los campos desde el principio.

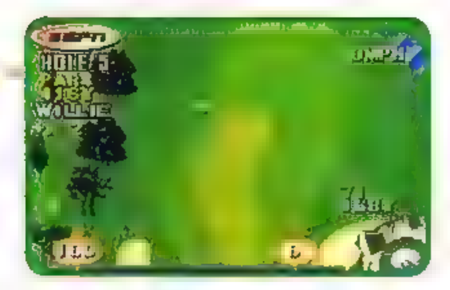










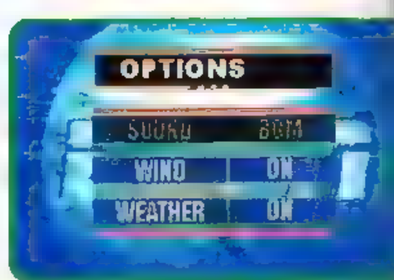


Le reconocemos a Konami gratamente la calidad de gráficos que ha logrado plasmar e este título, ya que simplemente basta dar u vistazo para darse cuenta de todo los detalle gráficos, así como de la animación y movimientos de cada golfista que son bastante buenas. Detalles como el atardecer anochecer o la lluvia y la rotación en 3D al inicio de cada juego hacen de este título no simplemente un juego de golf, sino una gran adaptación realista de este deporte.





En Tournament sólo puede participar un jugador para entrar en la competencia contra varios golfistas en diferentes torneos de preparación al campeonato de los Estados Unidos y posteriormente al campeonato mundial. Recuerda que debes procurar realizar el menor número de tiros para llegar al "Green" y puedas realizar un "Birdie" o algún "Eagle" para que mejore tu puntuación y ganar el torneo fácilmente. En este modo de juego te ayuda mucho checar qué tipo de clima hay en el momento y la dirección del viento, ya que eso te ayudará a lográr tiros de mayor distancia.



Muchos juegos de Golf que habían hecho anteriormente no habían logrado tener reunidas todas las cualidades que posee Final Round Golf, que como hemos dicho es un título que deja un buen sabor de boca a todos los que gustan de este deporte y que sobre todo si no conoces mucho de Golf, no tendrás de que preocuparte, ya que este juego se te hará divertido y sencillo de aprender a controlar. Una opción que puedes emplear, es activar o desactivar el clima y el viento, con lo que podrás realizar tiros más certeros o distantes.

En resumen, este es un gran título que les va a fascinar a todos los fanáticos del golf y a todo el que guste de un buen juego deportes. Final Round Golf 2002, es un juego bastante realista, fácil de comprender las opciones y sobre todo muy entretenido, que además cuenta con el respaldo de ESPN y Konami logrando así una excelente opción de videojuego para tu Game Boy Advance, cuenta con opción para checar todas las estadísticas de tus encuentros ya sea de manera total o de cada torneo individualmente, así como la oportunidad de revivir las mejores jugadas.





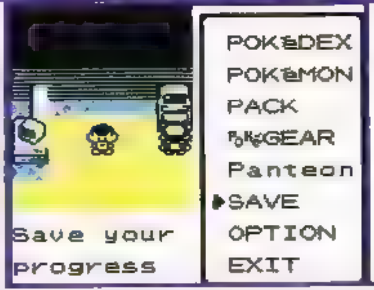
¿Es cierto que se pueden multiplicar ítems y clonar Pokémon en Pokémon Gold y Silver como en las versiones Red y Blue?

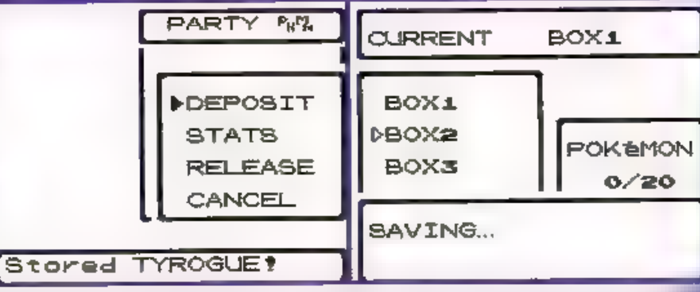
Esta es una pregunta mucho muy concurrida, hemos recibido cartas mandándonos el truco de cómo se hace y cartas preguntándonos cómo se logra este truco. En realidad muchos han visto el truco en internet, otros les ha salido sin querer y otros ni saben cómo lo hicieron; por esta razón, decidimos incluir este truco pero sin nombres, porque no podemos precisar exactamente quién fue la primera persona que lo descubrió. Así que vamos a verlo de una vez por todas y que todos lo sepamos, ¿qué te parece?

Para empezar, aquí ya no hay Misingo, así que no puedes hacer el truco de la multiplicación de ítems de la misma manera que en las versiones Red y Blue. Y para clonar Pokémon, no necesitas usar el Cable Link para realizarlo; es más seguro de la manera anterior. Puedes clonar a un Pokémon y que éste sostenga un ítem, de esta manera podrás clonar al Pokémon y al ítem al mismo tiempo, pero obviamente, es mucho menos rápido clonar ítems que en el truco de Misingo, donde los multiplicabas. Por el otro lado, puedes clonar hasta cinco Pokémon de un jalón, no como en la versión anterior del truco, donde era uno por uno y realmente muy tardado y peligroso.

Ok, necesitas tener una caja receptora de Pokémon (de preferencia una vacía) y otra caja cualquiera. En este ejemplo vamos a ocupar las cajas 1 y 2 vacías para que no haya confusión. Ahora vamos a dejar un Pokémon en el equipo para poder hacer los cambios necesarios, recuerda que siempre debemos tener al menos un Pokémon consigo, en este ejemplo es un Kabuto (lo siento, preferencia personal) y el Pokémon que vamos a clonar es el carismático Tyrogue, sosteniendo una Master Ball.

Ahora debes salvar tu juego, de preferencia, junto a una PC en algún Poké Center. Ahora debes depositar al Tyrogue en la caja 1, ahora,





cambia a la caja 2 y justo cuando termine de decir "Saving..." en este momento debes apagar tu Game Boy. De esta manera, el Pokémon quedará en la caja 1 y en tu equipo, cada uno con una Master Ball.

De la misma manera, puedes tener hasta cinco Pokémon a clonar (aún diferentes) y hacer todo el proceso de la misma manera para que queden clonados, cada uno con su respectivo ítem. Debes depositarlos a todos en la caja 1 de una vez y cambiar a la dos como en el ejemplo de Tyrogue. Sólo recuerda que debes tener al menos un Pokémon para hacer movimientos y que éste no se confunda con los demás para evitar confusiones.

Este truco es muy útil para tener a todos los Pokémon sin mucho problema, también sirve si lo que quieres es pasar a tus Pokémon de la versión Red o Blue a la Gold o Silver, teniéndolos a todos físicos, pero recuerda que le quita mucho sabor al juego si abusas de este truco, además que un buen entrenador no tiene seis Lugia o seis Mewtwo en su equipo, debes balancear los diferentes tipos para enfrentar a cualquier entrenador.

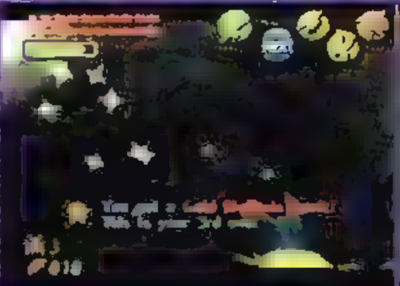
¿Cuál es la sinfonía "Scarecrow" o cómo va o dónde la encuentro en Zelda Majora's Mask?
Ayde Sánchez Soria



Esta melodía la podrás obtener casi desde el principio del juego, para conseguirla, debes dirigirte al edificio del observatorio que está dentro de Clock Town, ahí encontrarás a un espantapájaros que te invitará a tocar una melodía, así que trata de tocar algo que te sea fácil de recordar, ya que dicha melodía, será con la que invoques al espantapájaros en futuras ocasiones, pero recuerda que tendrás que enseñarle la canción al espantapájaros cada vez que regreses al día 1.

¿Cómo consigo la bolsa de las 500 Rupias? Ayde Sánchez Soria

Para conseguir esta bolsa, primero necesitarás obtener la bolsa con la que puedes cargar 200 Rupias, el Hookshot, bombas y tener flechas de fuego. Si ya tienes todo esto, podrás dirigirte hacia la bahia y entra a la casa de las arañas (Spider House) en el Día 1. Ya que hayas entrado a la casa, debes encontrar y eliminar a las pequeñas arañas, recuerda buscar en cada rincón, ya que unas son





difíciles de hallar, un tip, que te podemos dar, es que utilices la máscara de Goron y des golpes a los jarrones porque detrás de estos, se esconden algunas arañas. Después que hayas conseguido todas las Scultulas, te será otorgada como recompensa, la bolsa para almacenar las 500 Rupias.

¿Cómo puedo aumentar la barra de magia en Zelda Majora's Mask?
Manuel A. Buen Abad Najar

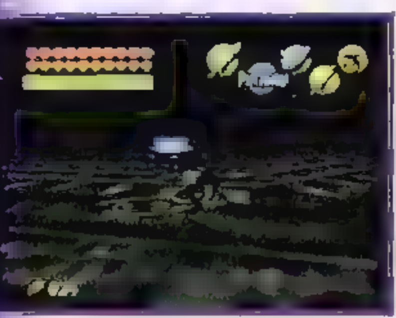


La forma de lograr que tu barra de magia aumente es consiguiendo todas las Stray Fairies que se encuentran dentro de Snowhead Temple, cuando tengas las 15 Fairies, dirígete a la Fairy Fountain, para que la Great Fairy te dé como recompensa el doble de capacidad en tu barra de mágia.

¿Cómo consigo la super espada en Zelda Majora's Mask?
Juan Andrés Villalobos Alvarez, Manuel A. Buen Abad Najar, Alfredo Tobías Salas



En sí una espada denominada como "super espada" no existe en este juego, sin embargo suponemos que te refieres a la "Great Fairy Sword" que es la espada más larga y mejor afilada que se puede tener. Dicha espada te será entregada como recompensa por la última Great Fairy que se encuentra en la Fairy Fountain, cerca del cuarto templo, después de que hayas conseguido y entregado todas las 15 Stray Fairies de los 4 templos. Esta espada la equiparás en alguno de los botones de la unidad "C" y para utilizarla, debes presionar el botón al que asignaste la espada, ya que si presionas el botón "B", utilizarás la espada convencional.



¿Cómo puedo conseguir o dónde se encuentran los 6 botes en Zelda Majora's Mask?
Juan Andrés Villalobos Alvarez

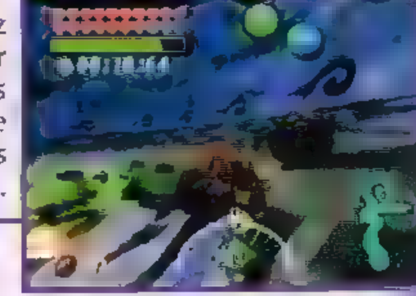
Los 6 botes en este juego han sido puestos estratégicamene en diversos lugares, unos muy sencillos de encontrar y otros más complicados, así que checa bien la siguiente información ya que te describiremos brevemente, la ubicación y cómo obtener cada uno de los diferentes botes en este gran juego.



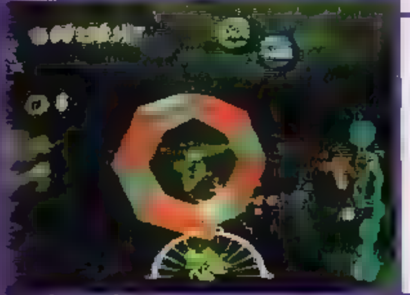
El primer bote te lo dará Kotake en la tienda de pociones que se encuentra en "Southern Swamp". Una vez que hayas localizado a la hermana perdida de Kotake quien se encuentra cerca de "Woods of Mistery", regresa con Kotake para que te dé la poción roja que ayudará a su hermana, al entregar la poción el bote se te quedará para siempre.



Para conseguir el segundo bote dirígete a Romani's Ranch a las 2:30 A.M. en el primer día, recuerda que para accesar aquí, necesitarás destruir la roca que obstruye el paso a Romani's Ranch con una bomba (Powder Keg) que podrás comprar a uno de los Goron que se encuentra en la tienda de Bombas de Clock Town. El reto con Romani, es detener a los fantasmas que se aproximan, para eliminar a dichos fantasmas debes emplear tu arco y flechas, si lo haces bien, Romani te recompensará con un bote con leche.



El tercer bote lo podrás obtener en la carrera de los Goron una vez que hayas derrotado a Goth en Snowhead Temple podrás tener acceso a este lugar; aquí también necesitarás emplear una de las bombas de los Goron (Powder Keg) para explotar una roca que obstruye el camino. Si completas la carrera en primer lugar, ganarás un bote con polvo dorado.



El cuarto bote te lo darán unos castores cuando los hayas vencido nadando en una carrera, cerca del océano. Aquí tendrás que hacer uso de la máscara de Zora para nadar más rápido y poder maniobrar mejor a través de los distintos aros por los que debes cruzar. El bote será tuyo cuando hayas terminado las dos partes de la carrera en menos del tiempo límite.



El quinto bote lo conseguirás de Dampé, en el día 3 después de las 6 p.m. Usa la máscara 'Captain's Hat' y ordena a los Sra children que caven en una tumba dentro del cementerio de Ikana, entra al hueco y quítate la máscara, después guía a Dampé para que cave en los montículos de tierra. Derrota al fantasma que aparecerá para ganar el bote.



El último bote te lo dará Madame Aroma, en el día 3, pero antes debes tener el E-mail express de Kafei que necesitarás para entregárselo a Madame Aroma en el Bar. Madame Aroma estará en el Milk Bar después de las 6 p.m. pero considera que a este bar sólo pueden entrar miembros, así de debes emplear la máscara de Romani para accesar al bar.

El orden que te presentamos para que localices los botes, no precisamente tiene que ser el que debas seguir, ya que hay ciertos botes que podrás conseguir en desorden.

ZELDA MAJORA'S MASK

¿Cómo consigo la Fierce Deity's Mask y la máscara de Romani en el juego "The Legend of Zelda Majora's Mask? . Carlos Pelcastre



Para conseguir la Fierce Deity's Mask, debes ir a la Luna, ahí encontrarás a cuarto niños que corren en círculos alrededor del árbol que está al centro, cada niño trae puesta una de las máscaras de los jefes de alguno de los cuatro templos, es decir, Odolwa, Goht, Gyorg y TwinMold. Cuando hables con alguno de estos niños, te pedirán cierta cantidad de máscaras para entrar o salir de cada uno de sus calabozos, para que logres accesar a todos los calabozos, necesitarás de las 20 Happy Mask (no las de transformación como la de Zora o Goron). Una vez que hayas finalizado con los cuatro minicalabozos, sólo quedará un niño sentado al pie del árbol y si hablas con él cuando los demás niños se hayan ido, te proporcionará la Fierce Deity's Mask, con la cual podrás hacer añicos hasta a los guardianes de los templos en muy poco tiempo.

En cuanto a la máscara de Romani pon mucha atención a lo siguiente, ya que aquí se te indica dónde y cómo conseguir la máscara de Romani. Después de que hayas ayudado a Romani a proteger el rancho de los fantasmas invasores, las vacas estarán listas para producir la leche que Romani necesita transportar hacia Clock Town. En el día 2, Romani emprenderá el viaje alrededor de las 6 P.M. y si decides acompañarla, te enfrentarás a unos bandidos, a los cuales tendrás que mantener alejados con ayuda de tu arco y tus flechas, si consigues exitosamente que Romani realice su entrega de mercancía, ella te premiará con la máscara de Romani, la cual necesitarás para entrar al Milk Bar de Clock Town, ya que este bar, sólo admite miembros y dicha máscara será tu membresía.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

¿Existe algún regalo que Malon te dé cuando rompes el récord en la pista de obstáculos en el juego de Zelda: Ocarina of Time, y si es así, cúal es? Pablo Mayme Arellano

Efectivamente Malon te dará un presente cuando le hayas ganado en la pista de obstáculos, y si checas bien lo que te dice cuando terminas la carrera, te darás cuenta que dicho premio lo podrás encontrar en la casa de Link. El premio consiste en una regordeta vaca lechera que aunque no te sirve de mucho, de menos podrás conseguir leche gratis.

¿Como en qué parte de The legend of Zelda: Oracle of Seasons necesito el otro cartucho de Oracle of Ages? Sebastián González Negrete

Si iniciaste jugando el cartucho de "Oracle of Seasons" y quieres continuar tu aventura en "Oracle of Ages", necesitarás el segundo juego hasta que hayas finalizado con el primero. Es decir, cuando termines "Oracle of Seasons", se te va a otorgar un password que deberás insertar cuando vayas a iniciar "Oracle of Ages" para que continúes con tu travesía. Recuerda que no importa con qué juego inicies o con cual termines.

C.N.Profiles DRACULA

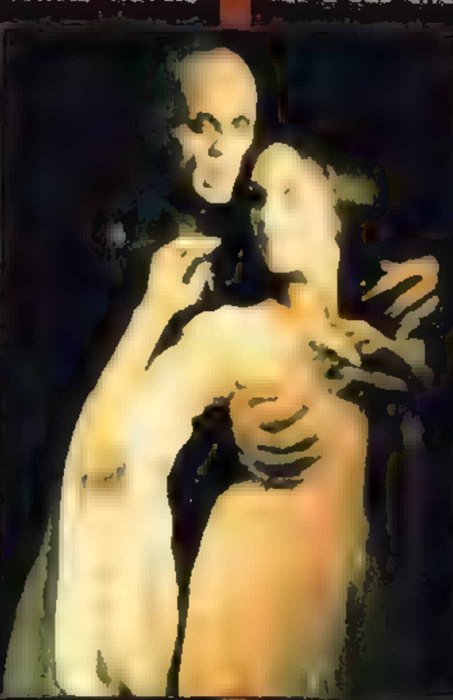


Nombre: Vlad Tepes Dracul

Anteriormente ya te habíamos comentado un poco sobre Drácula y Vlad Tepes, en quien se inspiraron para realizar la historia y dar vida al Drácula que conocemos hasta estos días, pero ahora te platicaremos más de lleno la historia de Vlad Tepes Dracul, quien no mostraba las características fundamentales que a través del tiempo hemos conocido como, largos colmillos, la falta de su reflejo ante un espejo, aliento sepulcral y habilidad para transformarse en murciélago, que han surgido con las diversas historias, sin embargo se considera como el Príncipe de la Obscuridad.

Vlad "Tepes", nació en un lugar llamado Wallachia, perteneciente a Rumania, en el año de 1431, y también se hizo llamar Draculya. El nombre de Draculya, con el cual Vlad firmó algunos manuscritos en Transilvania, este seudónimo que adquirió Vlad, tiene su origen en la Orden del Dragón, fundada en 1418 por el Emperador Segismundo de Hungría. Dicha Orden le confirió al padre de Vlad el título de Dracul, y él se sintió tan orgulloso del honor otorgado a su familia, que por eso se proclamó a sí mismo Draculya, que significa "El hijo del Dragón". Sin embargo, el término Dracul no sólo significa "dragón", sino que es uno de los nombres con los cuales se conoce al diablo en lengua rumana; de esta forma, Vlad Tepes fue conocido también como "El hijo del demonio".

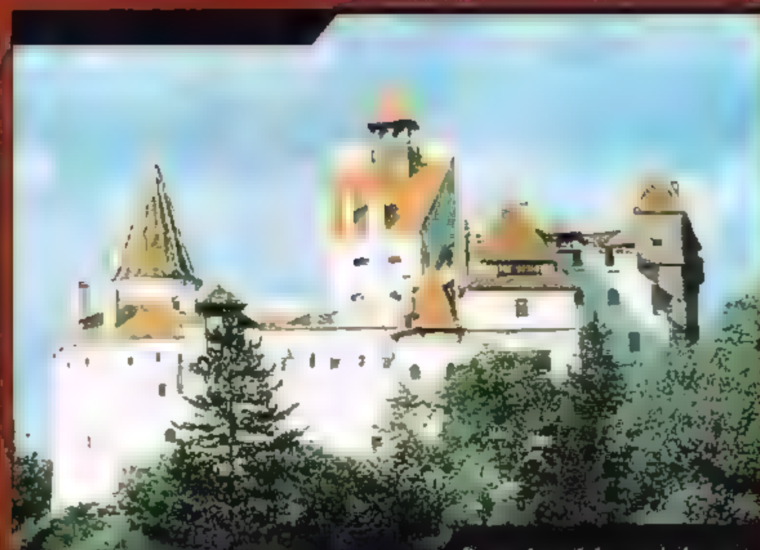
De hecho, el escritor irlandés Bram Stoker publicó en el año de 1897, la terrorífica novela "Drácula", que dio origen a uno de los mitos más difundidos de nuestro tiempo. Bram Stoker se había inspirado en antiguas leyendas rusas y centroeuropeas, basándose sobre todo en un personaje histórico real, el príncipe de la antigua Rumania Vlad Tepes, quien no era un vampiro, sin embargo se caracterizó por varios hechos sangrientos y crueles, de tal magnitud, que fue temido por toda la gente, quienes incluso lo denominaban como "El Empalador" debido a su manera tan sádica de torturar a sus enemigos en estacas clavadas al suelo. Para este método, Vlad ordenaba redondear las puntas de los palos para evitar la muerte inmediata de sus víctimas y así vivir más intensamente el regocijo de verlos desfallecer lenta y dolorosamente. Curiosamente, muchas las personas que fueron empaladas, no morían por la herida causada por el palo que atravesaba gran parte de sus cuerpos, sino que generalmente perecían por inanición.



Otro de los actos despiadados que Vlad Tepes hizo, fue invitar a todos los pobres y enfermos de su feudo a un banquete, únicamente para prender le fuego al comedor con ellos en el interior. Argumentando después que esa era una forma de acabar con la pobreza. Debido a esta y muchas de sus otras formas de tortura, el pueblo le apodó "Tepes" (Empalador), por ser la clase de pena capital que aplicaba con extremo sadismo.

Una de las historias que se cuentan sobre Drácula era que tenía por costumbre cenar rodeado de muertos y agonizantes. El príncipe disfrutaba mojando su pan en la sangre de sus víctimas, que recogía en cuencos para tenerla disponible en su mesa. Después se comía el pan ensangrentado.
En una ocasión, unos embajadores extranjeros fueron a visitarle y no se quitaron el sombrero delante de él, entonces Tepes furioso ordenó a sus criados que les unieran los sombreros a la cabeza con clavos.

Vlad "El empalador" falleció de una manera bastante irónica. Durante una batalla contra los turcos, que tuvo lugar a finales de 1476, se vistió con el uniforme de un soldado enemigo para no ser percibido y así poder inspeccionar el campo de batalla. Se encontró con unos soldados suyos, éstos no lo reconocieron y lo atacaron con flechas. Vlad, con su gran valentía, logró eliminar a cinco o seis con su lanza; sin embargo, sus oponentes le aventajaban en número y le dieron muerte. Posteriormente le cortaron la cabeza, sin percatarse que en realidad era su líder y lo entregaron a los turcos como trofeo de victoria. El sultán exhibió la cabeza de Draculya en la muralla del castillo Topkai de Estambul. A pesar de la evidencia, algunos rumanos afirmaban que Vlad Tepes no había muerto y que volvería a gobernar su país en tiempo de gran necesidad.



Pero¿qué hay del castillo? El castillo de Drácula está localizado en el lado este de Europa, la posición exacta está en la villa de Bran, a 30 Kilómetros de Brasov, una de las grandes ciudades de Rumania. Y a la fecha se siguen haciendo visitas turísticas para apreciar el castillo, el cual, a través de los tiempos, ha tenido diversos cambios en su estructura.

Ahora que ya conoces un poco de la historia de este "Príncipe de la Obscuridad" continuemos con algo de su legado que nos ha dejado a todos nosotros. Mucha es la fama y la euforia que han conseguido los historiadores, novelistas, cineastas, músicos e incluso las licencias de videojuegos con la temática de Drácula, que con ello han logrado que este mítico ser sea uno de los más conocidos y seguidos por mucha gente, incluso como dato curioso te podemos decir que aún en la actualidad, tanto es el fanatismo a los vampiros que hay gente que se sugestiona de tal manera que realmente creen ser vampiros. Iniciaremos con una breve semblanza de las apariciones de Drácula en el cine.

Apariciones

Sin lugar a dudas, una de las más clásicas películas de vampiros es la aclamada "Nosferatu, The Vampire", adaptada de la versión de Bram Stoker, sin dar crédito, esta realización de Murnau inaugura en el cine el tema del vampiro. Esta es la historia del vampiro que abandona su castillo de los Cárpatos y viaja (dentro de su ataúd) hasta el puerto de Bremen, da pie al cineasta para una reflexión sobre la muerte y el sueño, sobre la soledad y el poder del amor.

La película "Dracula" filmada en 1931, es una de las más célebres interpretaciones con la primera incursión del temible Conde de Transilvania en el cine de Hollywood, este film es interpretado por el afamado Bela Lugosi, quien de hecho, es de origen húngaro. Así mismo como Lugosi interpretara a Drácula en las películas Norteamericanas, Peter Kushin fue quien tuvo el honor de dar vida a este mítico ser en Europa. Ambos actores han sido los que mejor han representado el papel de Drácula.

Otra de las apariciones de este ser fue en el año de 1992, donde el director Francis Ford Coppola nos trae de regreso y de una manera mucho más visual la historia de Drácula. Esta versión de las aventuras del vampiro de Trasilvania que nos muestra Coppola, es bastante fiel a la obra. Es una mezcla del argumento de la novela con la vida del personaje histórico (Vlad Tepes) que sirvió de modelo para la creación del Conde Drácula. Sin embargo Coppola se toma algunas libertades sobre la relación entre Drácula y Mina, alterando así la idea original de Stoker.

Muchas otras filmaciones han tocado directa o indirectamente el tema del vampirismo tales como "Salem's Lot", "The Lost Boys", otras más recientes como "Interview with the Vampire" o "Blade", y entre muchas otras más que nos narran diferentes historias con distintos puntos de vista, logrando así, ampliar más la visión del temido "Conde Drácula" y de los vampiros en general.



De hecho, podrás notar que la televisión ha sido invadida con apariciones no directamente de Drácula, pero si de muchos otros vampiros como las series "Buffy la caza-vampiros", "Angel", también podemos mencionar a la gran serie de televisión de la "Famila Monster" donde el abuelo era un vampiro bastante cómico que al lado de Frankenstein, Lilly y demás personajes nos mostraban un show diferente a las terroríficas historias de estos personajes, o una de las más cómicas y curiosas adaptaciones que fue con la creación de la animación de "El Conde Pátula" hace algunos años. Como podrás notar, la temática de los vampiros nunca pasó ni pasará de moda logrando así mantener vivo el mito acerca de los seres nocturnos.

Nosferatu, es, sin lugar a dudas una excelente adaptación para el SNES del tema de Drácula. Esta es una historia donde un joven aventurero se ve involucrado en la difícil tarea de rescatar a su novia del maléfico Conde.



Este legado no sólo ha logrado tener gran impacto en la pantalla grande o en televisión, sino que gracias a la tecnología de la diversión electrónica, hemos podido a lo largo de mucho tiempo, tener el gusto de disfrutar varios videojuegos en donde hacen su aparición los vampiros y también el "Conde Drácula". Juegos como: Monsters in my Pocket, un título de aventuras bastante entretenido para el Legendario NES, donde aparecían diversos monstruos diminutos y lógicamente, entre ellos se encontraba Drácula.



Un título que lógicamente no puede pasar desapercibido, es "Bram Stoker's Dracula" para el SNES. Este juego es más que nada una adaptación fiel a la película que dirigió el gran Francis Ford Coppola. Aquí como en el film, tu misión es detener al maléfico Drácula quien ha llenado de horror los poblados.

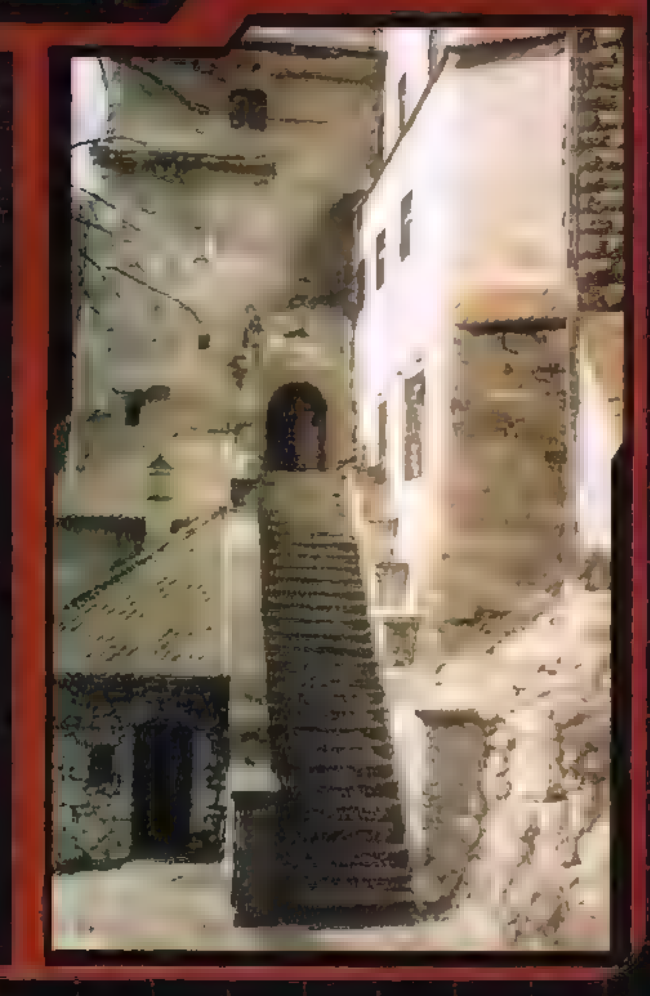
Y por supesto en la gran saga de Castlevania, una serie de juegos donde un valiente cazavampiros emprende una búsqueda para aniquilar al más temible de los vampiros: Drácula. En estos juegos no sólo combates contra vampiros, sino que también encontrarás licántropos, esqueletos y demás enemigos que tratarán de evitar que llegues al castillo de Drácula.





Cómo no mencionar la más reciente aparición de Drácula de Francis Ford Coppola en el sensacional juego Conker's Bad Fur Day (N64). Siendo esta una de tantas parodias de diversas películas que posee este juego, en esta ocasión el temible ser nocturno es caracterizado por una ardilla que está atormentando a los aldeanos y tu deber es eliminarlo de una vez por todas para curarte de la maldición del vampirismo, pero no creas que será fácil, ya que toda una muchedumbre enardecida tratará de eliminarte. No cabe duda que estos seres nocturnos, realmente son inmortales, aunque sea en la ficción.

Como pudiste darte cuenta, Vlad "El Empalador" fue un ser para quien el placer era causar dolor a la gente e incluso a animales de formas brutales y degradantes sin importar si habían hecho algo realmente malo o simplemente habían cometido un absurdo error, sin embargo fue alabado y aclamado por mucha gente. Su forma de hacerse respetar y mostrar su poderío era con sus torturas y castigos. Sin lugar a dudas, Vlad es considerado uno de los mayores asesinos sádicos que han existido a través de los tiempos, sin embargo mucha gente conoce más acerca de los míticos vampiros en general que de la vida real de Vlad Tepes, quien como mencionamos antes, fue quien dio pie a la historia de "El Conde Drácula". Este es el origen de Drácula, un origen que además fue apoyado por el romanticismo, ya que fueron los románticos quienes le dieron forma a la figura del vampiro tal y como la conocemos actualmente. Así, detrás del Drácula de Stoker, se hallan presentes las aportaciones al tema vampírico hechas por los grandes representantes del Romanticismo como: Goethe, Byron, Hoffmann y Poe.



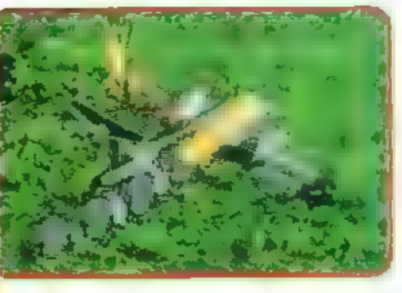


PRIMAL FEAR

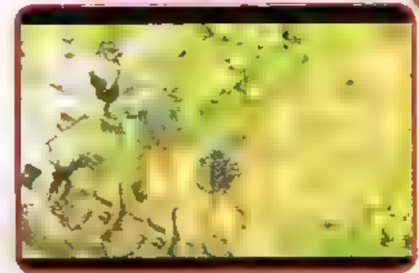


Este es el juego que nos faltaba por checar, de los tres anunciados para el Game Boy Advance, basado en la cinta Jurassic Park 3. Como ya te dijimos, en realidad todavía no nos ponemos de acuerdo el por qué son tres juegos, si es porque es JP "3" (o sea, tres juegos) o por aprovechar la licencia o si deveras quisieron hacerlos de corazón. De cualquier modo, es nuestro deber checarlos con un buen criterio y ver más que nada el juego en sí, no tanto el pretexto por el que haya salido; así que vamos a checar el tercer juego de JP3 para ver qué es lo que nos ofrece.





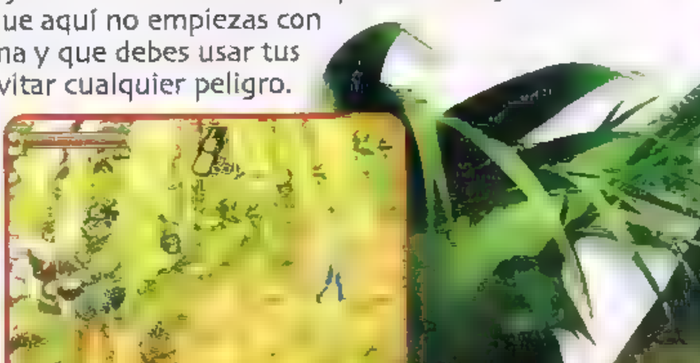
El juego cuenta con una larga, pero aburrida introducción donde no te muestran nada nuevo, solamente que vas en un avión y que eres atacado por un Pterodáctilo, por lo que tu avión se estrella y asombrosamente, quedas vivo, ahora debes sobrevivir en esta isla que para variar, está repleta de dinosaurios listos para hacer de ti, el plato principal.

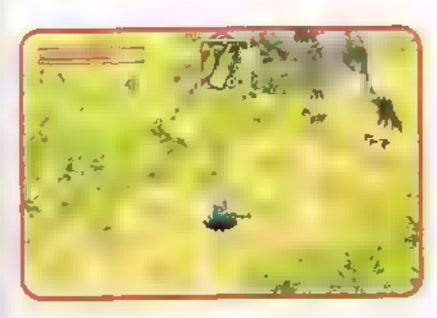




Básicamente, Jurassic Park 3 Primal Fear es una especie de Resident Evil "Ligero", ya que inicias solamente con tu radio y nada más, así que lo que debes hacer más que nada es sobrevivir en esta isla. Debes correr constantemente de los dinosaurios que aparecen porque no tienes manera alguna de defenderte, mientras no consigas alguna arma.

Al inicio, debes dejar las ruinas de tu avión para investigar la isla, recuerda que aquí no empiezas con ninguna arma y que debes usar tus piernas para evitar cualquier peligro. Si presionas dos veces la misma dirección (incluso las diagonales), tu personaje correrá.



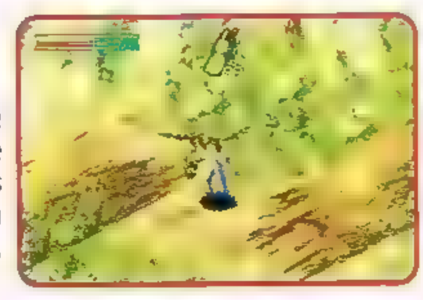


Especialmente debes correr de los carnívoros grandes pues te bajan más energía; aunque se hubiera visto mejor que te atacaran de una manera más realista, pues sólo te alcanzan y no te lanzan mordidas como debieran, la verdad se ve un poco forzado, parece carrera en lugar de persecución.



Aunque sabemos que los dinosaurios peligrosos son los carnívoros, debes recordar que las demás especies también tienen formas de defenderse de los intrusos que consideren un peligro. Por ejemplo, estos Gallimimus corren atravesando el camino y no les va a importar si estás en medio, ellos pasarán sobre de ti, literalmente.

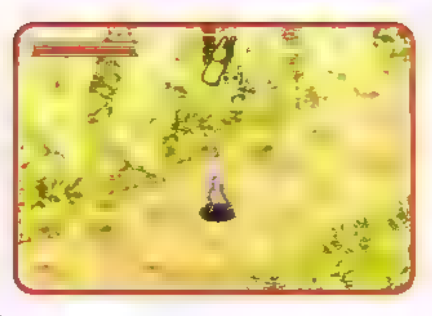
Antes de cada escena, podrás ver tu posición en la isla, para que sepas hacia dónde vas y de dónde vienes. Este modo de mapa no es tan útil como parece, pero se ve muy definido.



De cualquier parte pueden salir obstáculos que debes sortear y enemigos que pueden no sentirte hasta que estés cerca. También te puedes encontrar con trampas al acercarte a un dinosaurio aparentemente inofensivo.

El juego cuenta con varios cinemas dentro de la acción, lo que hace más fluido el juego. Te darás cuenta porque aparecerán en pantalla dos líneas negras como si estuvieras viendo en formato "Wide Screen", lo que le da un toque más "de película".

Pero no debes preocuparte, dentro de la isla, encontrarás muchas cajas y elementos donde podrás obtener ítems y armas que te ayudarán a sobrevivir y enfrentar a los dinosaurios.



El juego cuenta con efectos muy sencillos, pero buenos, como estas partes donde el sol penetra por entre las ramas de los árboles.

Una vez que encuentres algo que debes checar, verás una indicación en destellos azules.



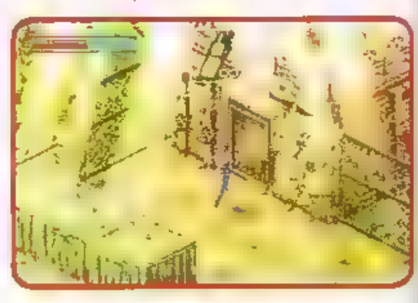
Para checar cualquier elemento del juego, presiona el botón L.

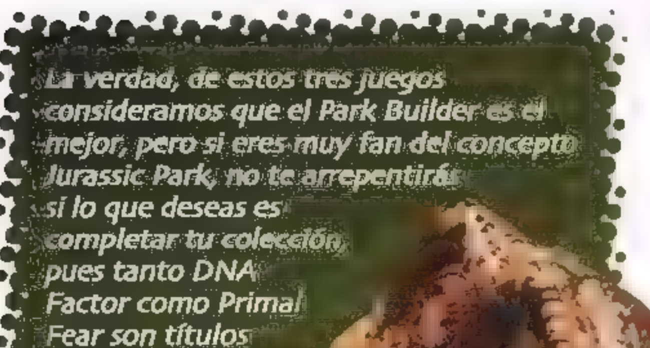
Algunos elementos necesitarán que les hagas algo para que los puedas usar, como esta caja, que debes empujar presionando varias veces el botón L. Otras cajas las deberás hacer estallar para ver qué es lo que contienen.



En cada elemento verás que aparece un botón con una barra, esto indica que debes presionar el botón L varias veces hasta llenar la barra.

Dentro del juego encontrarás muchos lugares importantes que debes checar muy bien, pero recuerda que tal vez algunos necesiten de algo para que funcionen, puedan ser abiertos, etc. Aquí es donde importa mucho tu memoria y tu agudeza visual.





La verdad, de estos tres juegos consideramos que el Park Builder es el mejor, pero si eres muy fan del concepto Jurassic Park, no te arrepentirás si lo que deseas es completar tu colección, pues tanto DNA Factor como Primal Fear son títulos buenos.

Jurassic Park 3 Primal Fear es un juego que nos propone un poco más de acción y emoción que en el JP3 DNA Factor, pero la verdad no sentimos que tenga tanto suspenso como parece, las gráficas son muy padres y las ambientaciones se ven muy bien, pero se ve como si estuviera armado como si fuera de papel o algo así y que ponen un elemento sobre otro sin preocuparse de que se vea encimado o no.

Aún así, es un título que debes checar si te gusta estar investigando y buscando, pero si lo que quieres es acción en serio o bien, suspenso de verdad, lo encontrarás muy sencillo y en gran parte algo aburrido.






gamela

A FONDO



Majesco nos ha sorprendido con grandes títulos que ha lanzado para el Game Boy Advance y que en su mayoría son juegos bastante buenos, que nos han dejado un agradable sabor de boca y para seguir con la racha de esta gran compañía ahora les vamos a hablar de F-14 Tomcat, un simulador de vuelo que nos envuelve en la atractiva actividad de aeronaves de combate en toda la extensión de la palabra.

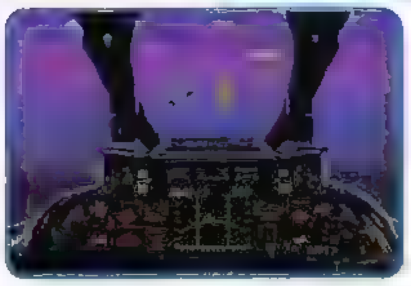




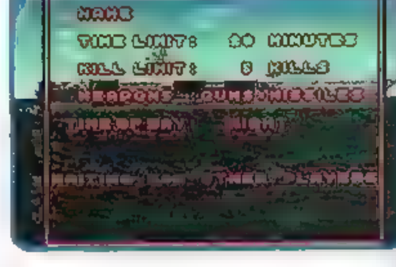
Quizá este juego no será del agrado de todos los videojugadores en primera instancia, sin embargo te podemos decir que conforme vayas avanzando, te quedarás con más ganas de seguir disfrutando de este título, ya que cada misión en el juego es más intensa que la anterior y mejor aún, podrás explorar una gran extensión del océano y surcar los cielos a velocidades estremecedoras para localizar y destruir a tus enemigos y así cumplir todos los objetivos de cada misión.

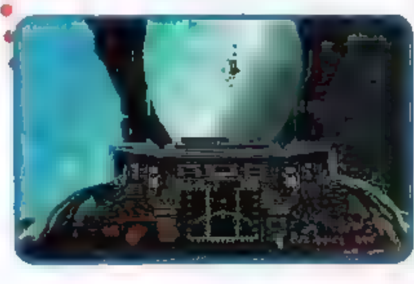




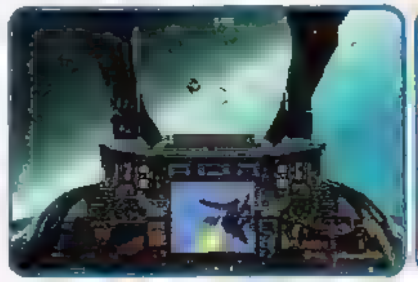


Al iniciar el juego contarás con un menú principal donde podrás entrar en diversas opciones tales como comenzar un juego nuevo de manera individual; la opción de Multiplayer, que es donde 2 ó más jugadores podrán participar en un caza de búsqueda y destrucción entre ellos, eligiendo las armas que se puedan emplear, así como la cant dad de veces que podrá ser derribado algún avión.

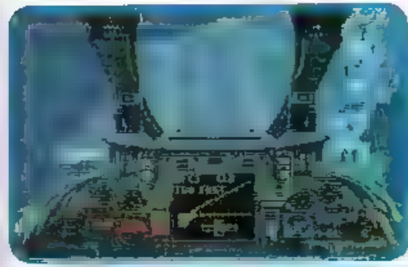




Algo que sin lugar a dudas nos agradó, es que aquí realmente controlas los movimientos de tu aeronave como si de verdad estuvieras piloteándola, es decir, la función del pad direccional es muy similar a la forma de los controles de un avión real. Otro punto interesante es que respetaron muy bien el manejo de la latitud y altitud, lo cual le da ese toque de realismo que destaca bastante a este juego.



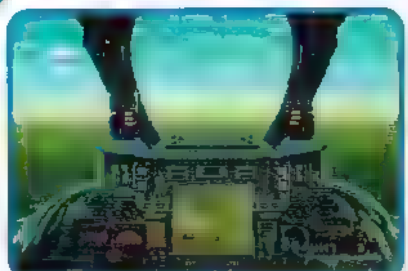


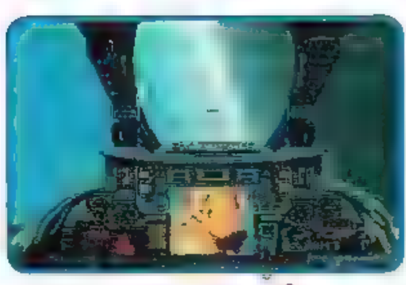


Desafortunadamente, F-14 Tomcat no cuenta con batería propia para guardar los avances en el juego, sin embargo, cuenta con la tradicional opción de "password" para que puedas accesar posteriormente y de manera directa a escenas que previamente ya hayas terminado. Otra de las opciones que tiene este juego y que nos pareció muy interesante es la posibilidad de practicar

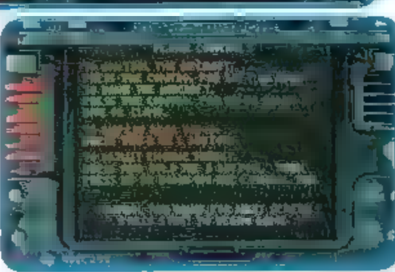


tus aterrizajes en los portaaviones, ya que en esta opción debes ser muy cauteloso para lograr buenos aterrizajes y no impactarte contra ellos.



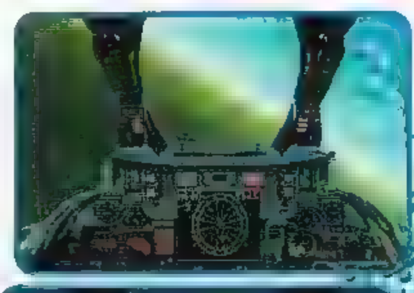


En F-14 Tomcat, cuentas con un radar que te irá indicando la posición en la que te encuentras, también podrás checar si alguno de tus enemigos está próximo a ti y tendrás una pequeña pantalla que te mostrará el momento exacto en que alguno de tus misiles haga contacto con algún avión enemigo y por cierto, la animación en esta pantalla es bastante buena desde el momento que el misil se acerca a la nave hasta cuando se realiza el impacto y se genera la explosión.



Cuentas también con un mapa general que te permitirá establecer la posición en la que se encuentran tanto tus enemigos como los submarinos, portaaviones o naves aliadas a las que puedas localizar fácilmente, esto te ayudará muchísimo para no pasarte un gran rato buscando tus objetivos. Además en este mapa puedes checar los objetivos a cumplir en cada misión o simplemente saber cuántos enemigos te faltan por destruir o qué tanto arsenal tienes disponible en tu nave en ese momento.





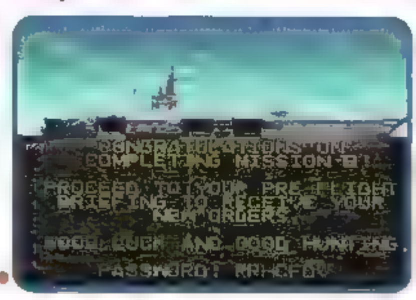
Para atacar a las naves enemigas, ya sea en el aire o a nivel del mar, contarás con diferentes armamentos como misiles especiales los cuales tendrás que administrar cautelosamente, ya que cuentas con misiles limitados; por las armas normales no tendrás que preocuparte mucho, ya que tendrás municiones ilimitadas. Pero si se te acaba tu arsenal de misiles o el combustible de tu nave está a punto de agotarse, tienes la oportunidad de regresar al portaaviones para recargar tu avión. Recuerda siempre checar el mapa para saber exactamente la posición del portaaviones para que evites buscar por largo tiempo.





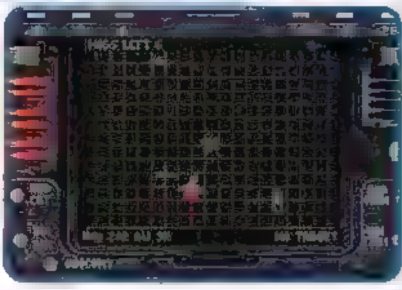


Gráficamente este juego no nos muestra nada nuevo o espectacular para el Game Boy Advance, ya que tanto los backgrounds como los elementos del juego son muy sencillos y generalmente muy oscuros. Uno de los detalles que pud mos checar en este ,uego, es la falta de variedad de escenarios, ya que siempre serán de día, tarde o noche y siempre en el océano. Lo mejor aquí, son las animaciones, se nota que Majesco cada vez se está mejorando en este tema ya que en este juego han cuidado cada frame para lograr una mejor visión del juego.



F-14 Tomcat tiene ciertos detalles que nos dejaron con un buen sabor de boca, es decir, como mencionamos antes es un título de simulación de naves de combate muy apegado a lo real, por ejemplo:





Debes cuidarte de los ataques de tus enemigos checando el radar que te ayudará para detectar si algún avión te está atacando o si hay misiles que estén próximos a impactarse con tu avión. A parte del radar, podrás ver si hay algún enemigo a tu espalda cuando presiones un botón, esto te ayudará cuando necesites hacer un giro de 360 grados para hacer un contraataque sorpresivo para derribar a tus oponentes.

Si eres fan de los aviones de combate, este juego es una buena opción que te mantendra entretenido por un buen rato mientras haces piruetas en el cielo o cruzas a gran velocidad los bastos oceanos tratando de eliminar a tus enemigos.





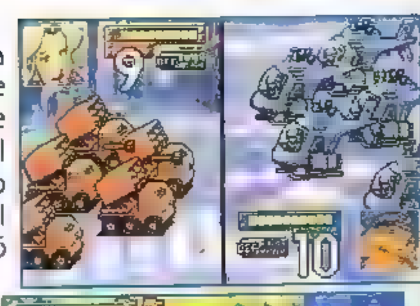
Ya como último punto, te podemos decir que F-14 Tomcat es un juego entretenido, que quizá como dijimos antes, no sea del agrado de todos los videojugadores, sin embargo te lo recomendamos ampliamente si te gustan los simuladores de combate, porque aquí encontrarás algo muy apegado a la realidad en pilotear un F14 y surcar los océanos en una de estas potentes naves de combate. Gráficamente el juego es bueno, no excelente, pero se defiende. El audio es un poco repetitivo pero ten por seguro que ni lo vas a notar cuando te enfrentes al enemigo.



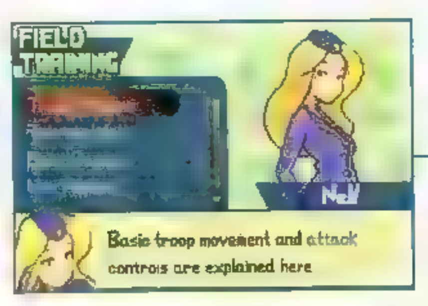




Nintendo incursiona en los juegos de estrategia con el pie derecho. Gracias al avanzado concepto con el que se desarrolló este título, estamos seguros de que se convertirá rápidamente en el favorito de chicos y grandes.







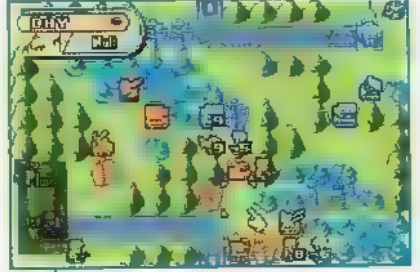


Utilizando conceptos convencionales como vehículos ya conocidos por todos (tanques, aviones de combate, helicópteros, lanzamisiles y buques de guerra por mencionar algunos), fue mucho más fácil añadirles ventajas y puntos débiles así como balancear cada uno de los vehículos, dándole un toque único como sólo Nintendo podía crear.

HISTORIA



Los ejércitos de Blue Moon comandados por Olaf han sido enemigos de Orange Star por muchos años y ambas partes han utilizado todos sus recursos para derrotar a su oponente y crear su propia forma de gobierno. Ahora la guerra se encuentra en un punto crítico en donde se decidirá quién es el vencedor. En esa era de caos, surge un nuevo dirigente táctico que podrá hacer la diferencia y conquistar las fuerzas de Olaf junto con su ejército de Blue Moon para que la paz reine nuevamente.. y esa persona eres Tú.



Como te podrás imaginar, esta guerra se desata en áreas bastante grandes, por lo que los terrenos varían indudablemente. Cada recuadro en donde puedes colocar tu infantería puede tener un terreno diferente al resto del mapa, ya sean planicies, bosques, montañas, ríos, ciudades, por mencionar algunos, que te brindarán tanto oportunidades para defenderte como dificultades para avanzar en ellas.

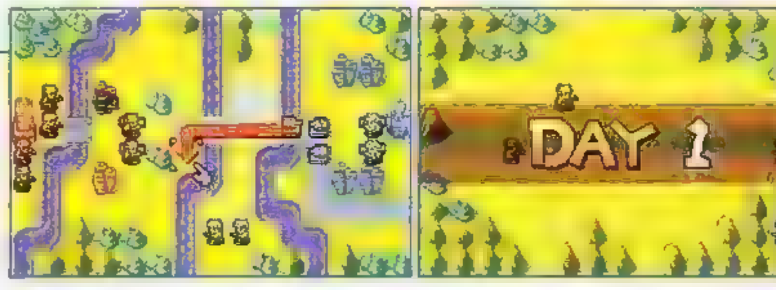
A parte de esto, también influye el clima que puede que sea adverso o favorable para algunas unidades y en terrenos específicos.







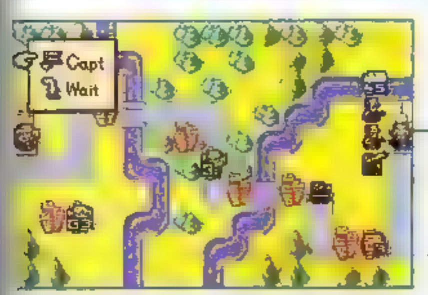
MODO DE JUEGO



Como ya lo mencionamos antes, este es un típico juego de estrategia, por lo que todos los movimientos y ataques que quieras realizar tendrán que ser durante un turno y cuando termines de realizar tus acciones, finalizará tu parte del juego y el enemigo procederá a realizar sus movimientos. Todo esto se lleva a cabo como si transcurrieran los días, por lo que el día 17 representa el turno 17.

UNIDADES DE COMBATE

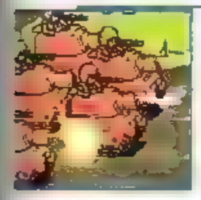
Cada unidad de asalto al igual que los vehículos ya sean terrestres, marinos o aéreos, cuentan con sus propias características, pero veamos cada uno para que te des una mejor idea de lo que hablamos.



Infantería: Estas unidades de asalto son grupos de cinco soldados que se podrán desplazar por cualquier tipo de terreno. Es importante que cuando exista neblina los coloques sobre montañas para ampliar tu rango de visión. Utilízalos para capturar ciudades y para invadir los cuarteles generales enemigos para concluir la batalla sin tener que eliminar a todas sus unidades de combate.



Mechs: Estas unidades de infantería especiales vienen armadas con bazookas para enfrentar con mayor eficacia tanto infantería regular como algunos vehículos de combate como tanques. Son bastante útiles para defender ciudades, al igual que para capturarlas o invadir los cuarteles generales.



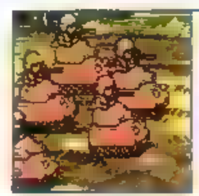
Tanques Medios: Las más fuertes y balanceadas unidades terrestres, pueden enfrentar a todo lo que se mueva por tierra y son buenos para detener algunos tipos de ataques aéreos. Son muy efectivos para preparar un enfrentamiento directo.



Artillería Antiaérea: Las unidades antiaéreas son efectivas contra todo lo que se encuentre en el aire, ya sean helicópteros o bombarderos, e incluso contra infantería, pero son bastante vulnerables contra tanques. Toma esto en cuenta para armar bien tu ofensiva.



Lanza Misiles: Para eliminar bombarderos enemigos no hay nada como los Missile Launcher, podríamos decir que son como la Artillería contra los tanques y de hecho, estos tampoco pueden moverse y atacar en el mismo turno y son vulnerables a los ataques directos.



Tanques: Las unidades conformadas de cinco tanques son verdaderamente útiles contra casi cualquier vehículo terrestre además de que al asaltar a un enemigo utilizando varias unidades, es seguro que salgas victorioso.



Artillería: La artillería pesada son unidades excelentes contra todo lo que esté en tierra, pero inútiles contra las unidades aéreas. Solamente pueden atacar o moverse, no pueden hacer las dos cosas en un mismo turno, pero su ataque es indirecto gracias a su rango de alcance, por lo que las tropas enemigas quedan totalmente descubiertas bajo su movimiento ofensivo. Su punto débil es el ataque cercano o directo ya que quedan a merced del enemigo.



Lanza Cohetes: Los Rockets pueden atacar casi a todo lo que se mueva además de que sus ofensivas se cuentan como ataques indirectos, pero al igual que la Artillería y los Lanza Misiles, no pueden atacar después de moverse si no hasta el siguiente turno y también se aplica la regla de los ataques directos que son devastadores ya que no se pueden defender.



Helicópteros de Combate: Gracias a su rango de movimiento, estas unidades son invaluables. Pueden atacar a todo lo que esté en mar y tierra dándoles gran ventaja sobre ellos y son bastante eficientes al atacar a los helicópteros enemigos.

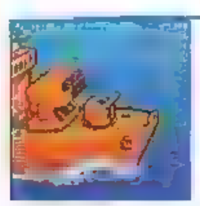




APC: Estas son unidades de transporte terrestre que pueden transportar más rápido a las unidades de pie o infanterías. Además de esto, pueden reabastecer de municiones y combustible a todo tipo de vehículos que se encuentren cerca de ellos (hasta a cuatro que se encuentren a sus costados), haciéndolos verdaderamente útiles. Lo malo es que no cuentan con ningún tipo de ataque, así que tendrás que ser muy precavido con ellos.



Bombarderos: Estos monstruos pueden eliminar de un solo ataque unidades enteras tanto terrestres como marítimas, sin embargo no hay modo de que se defiendan o puedan atacar a todo lo que se encuentre en el aire. Es bueno utilizarlos en combinación de Aviones o Helicópteros de Combate para eliminar todo lo que se encuentre en su paso.



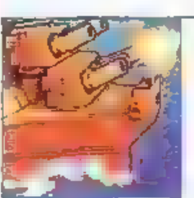
Cruceros: Estos grandes botes son capaces de destruir a los Submarinos enemigos al igual que todo lo que se desplace por aire. A parte de esto, puede albergar helicópteros para protegerlos de ataques enemigos.



Aviones de Combate: los mejores elementos aéreos, pueden derribar todo lo que esté en el aire, pero son inútiles para atacar lo que se encuentre en un nivel inferior, ya sea terrestre o marítimo. Es conveniente que los utilices en grupos para eliminar efectivamente todo lo que vuele.



Submarinos: Ellos son los mejores y más efectivos vehículos de combate marinos, pueden destruir todo lo que se encuentre en el mar. A parte pueden sumergirse para evitar ser atacados, pero al estar bajo el nivel del mar consumirán más combustible del normal, tenlo en mente para que no se hundan tus fuerzas submarinas.



Naves de Batalla: Ellos son muy similares a las unidades de Artillería, gracias a los grandes cañones que proporcionan ataques indirectos capaces de destruir todo lo que se mueva por mar y tierra, pero son vulnerables a los ataques directos y son inútiles contra las unidades aéreas, y como es lógico, no pueden moverse y atacar en el mismo turno.

NAVES DE TRANSPORTE:

Estos vehículos marinos son capaces de transportar dos unidades terrestres para llevarlos de una isla a otra y así organizar una buena invasión, lo malo es que no se pueden defender contra ningún ataque enemigo.

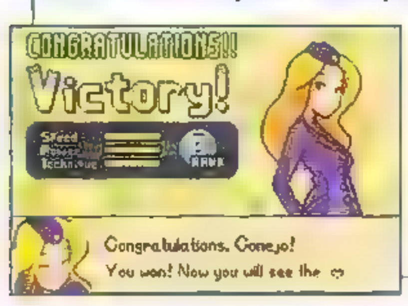
TÁCTICAS

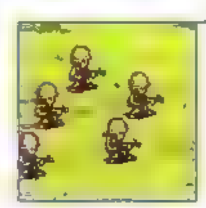
Para hacerte la vida más fácil, hemos decidido darte de una vez algunas tácticas que te serán de gran utilidad a lo largo del juego, aunque te recomendamos ampliamente que revises el tutorial que viene en el juego para que veas casos más concretos de lo que te hablamos y así las domines con más facilidad.



Un gran punto es que la ofensiva es mucho más conveniente que la defensiva, a menos que ataques con infantería unos tanques o situaciones similares. Si deseas cortarle el paso a Tanques con Infantería, es mejor que plantes tu unida de Infantería en cualquier punto de un puente o que crees una muralla humana lo más cercano a los Tanques enemigos y que no ataques, así ganarás algo de tiempo.

Al finalizar la batalla se te dará un rango dependiendo de tres valores, Velocidad: Dependiendo de los turnos que utilices para ganar el enfrentamiento. Poder: Al concentrar la mayoría de tus unidades para enfrentar a una sola unidad enemiga y Técnica: Al terminar el enfrentamiento con la mayoría de tus unidades.



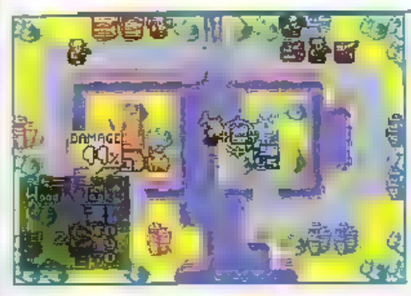


Las unidades que cuentan con menos HP bajarán el rendimiento de su ataque de poder, por lo que es mejor utilizar las unidades que estén en mejor estado para comenzar un ataque. Así que procura no atacar a unidades enemigas completas con unidades que no se encuentren al cien por ciento, a menos que sea absolutamente necesario.

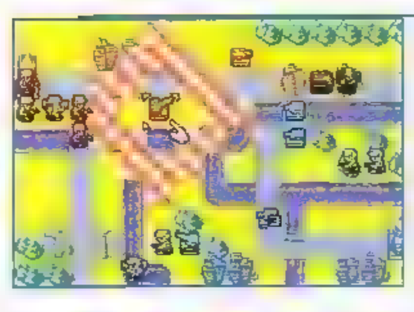


Al colocar tus unidades en lugares altos como montañas, tus movimientos se reducirán a la mitad, pero el poder de fuego se mantendrá mientras que la defensa se incrementará considerablemente, así que tienes que mantenerlo en mente cuando ataques demasiadas unidades enemigas, además te darán un rango más amplio de visión.

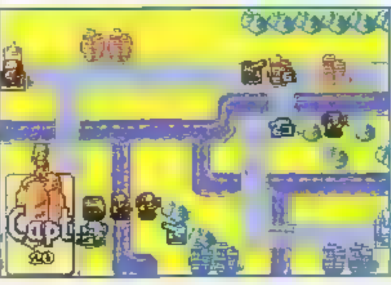




Al intentar atacar a cualquier enemigo, aparece un porcentaje de daño que puedes causar y tiene una variable del 5%, así podrás decidir con qué unidades atacar al enemigo.



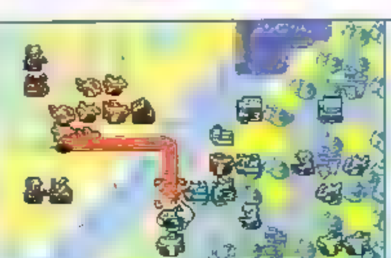
Antes de mover a cualquier unidad, puedes utilizar el botón B para checar su rango de ataque, esto también se aplica a los enemigos, por lo que podrás checar hasta dónde te puedes mover sin riesgo a que te ataquen.



Es importante capturar ciudades, ya que cualquier tropa terrestre que tengas dañada y la pongas a descansar en una ciudad capturada, recuperará HP y te la dejarán como nueva. Pero recuerda que una unidad dañada tardará más días en capturar la ciudad.



Al tener más ciudades aliadas, tendrás más control sobre la situación ya que tienes más puntos de abastecimiento al igual que fortalezas para defenderte; así que al atacar desde una ciudad, además de protección, te recuperarán unidades al comenzar tu siguiente turno.



Las unidades aéreas necesitarán de un aeropuerto para regenerarse o reabastecerse de combustible al igual que las unidades marinas necesitan de un puerto, así que si no tienes uno, es mejor que los utilices lo más que puedas antes de que se les termine el combustible o municiones y queden inútiles.



En ocasiones es mejor unir fuerzas al combinar dos unidades que combinando sus HP y den 10 ó menos, para que así no quedes tan desprotegido. Esta técnica es excelente cuando no tienes ciudades en donde poder recargar tus unidades o no cuentas con el suficiente tiempo como para regresar a la ciudad, puerto o aeropuerto más cercano.



Por lo general, cuando las batallas son muy largas, tus unidades tanto terrestres como marinas y aéreas se pueden quedar sin combustible o sin municiones, aquí es cuando entran las unidades de reabastecimiento o APC. Utilízalas sabiamente, ya que pueden abastecer hasta a cuatro unidades simultáneamente, siempre y cuando se encuentren cerca de ella.



Al presionar el botón R sobre cualquier unidad podrás ver sus ventajas y desventajas. Checa bien cuántos cuadros te restringe pasar por ciertas áreas en todo momento, ya que nunca sabes cuando te espera una emboscada.



El juego cuenta con dos opciones para una guerrita en multiplayer, ya sea que te conectes a otro Advance con un solo juego o los dos con su propio cartucho, o hasta cuatro jugadores con un solo Game Boy Advance, dándote la oportunidad de saborear las mieles de la victoria frente a tus amigos.



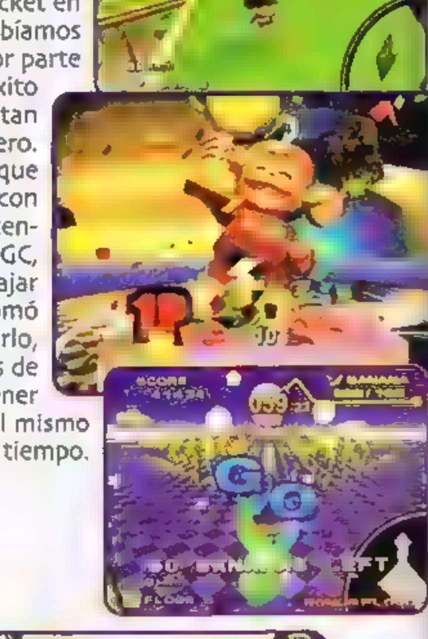
Con todo esto, Advance Wars es un excelente título de estrategia con grandes opciones para que varios jugadores se vean las caras de una forma muy especial, como pocos juegos te dan la oportunidad de hacerlo. Estamos seguros de que en un futuro no muy lejano, Nintendo nos brindará un nuevo juego de esta serie para el GameCube utilizando como control el Advance y así crear cada quien sus propias estrategias en su pantalla personal y viendo la acción en la pantalla grande.



A FONDO



¿Quién lo iba a pensar? ¿Un juego de Sega para el lanzamiento de una consola de Nintendo? Aunque ya se había visto un ejemplo con Chu Chu Rocket en el Game Boy Advance, no habíamos sentido tanta insistencia por parte de Sega de que un reciente éxito de arcadia se trasladara tan rápido a algún sistema casero. Dicen las malas lenguas que cuando Sega se presentó con Nintendo para adquirir la licencia para hacer juegos en el NGC, enseguida se pusieron a trabajar en este juego y que no les tomó mucho tiempo para terminarlo, añadiéndole todos los niveles de multiplayer para entretener hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.







Bueno, pero ¿de qué se trata el juego? Bien, pues este es un juego de muchísimo control, muy similar a lo que es el Kirby Tilt 'N' Tumble, pero solamente contarás con el Stick Análogo para controlar al primate que se encuentra dentro de una esfera, suena sencillo, pero no lo es tanto, ya que los extremistas de Sega no te harán la vida tan fácil. En el modo de Arcade podrás seleccionar entre cursos Básico, Avanzado y Experto. En el primero tendrás que librar 10 pisos llenos de trucos simples y casi todo el truco radica en tu habilidad con el control; el segundo cuenta con 30 pisos llenos de trampas y angostos caminos que te harán perder el control; en el Experto tendrás que pasar por 50 pisos llenos de pasajes estrechos, desesperantes curvas y trucos imposibles que te desquiciarán desde el primer nivel. Como ya lo mencionamos antes, el juego es muy simple, pero con todo el reto del mundo, sobre todo cuando tienes que pasar por puentes muy estrechos con curvas y plataformas en movimiento. Varios de los jugadores en la editorial se aventuraron en algunos niveles y al llegar a los niveles avanzados nos percatamos de que se necesita mucha paciencia y dominio sobre el control, ya que muchas de las escenas cuentan con un tiempo bastante limitado para terminarlas.

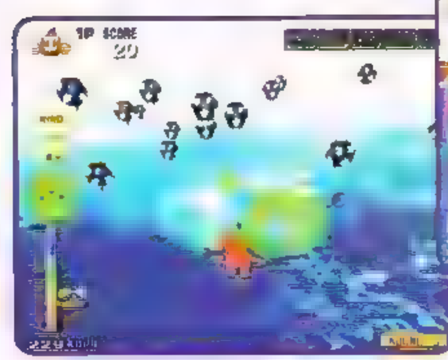
Dentro de los juegos de multiplayer nos encontramos con unas verdaderas joyas para la creatividad y el entretenimiento. Para empezar tenemos una versión bastante rara de Box en donde tienes que golpear a los otros participantes para arrojarlos fuera de la arena, algo que puede sonar sencillo, pero que en verdad es muy dinámico y adictivo. Como es lógico pensar, caen unas cajas que deberás romper a puñetazos para mejorar tus habilidades al golpear, moverte o estirar más el puño. Claro que el que más enemigos tire al precipicio en determinado tiempo será el ganador, aunque puedes determinar el número de victorias necesarias para proclamar vencedor.







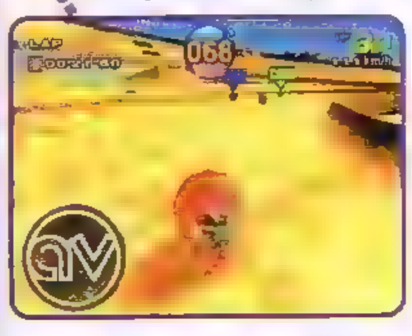


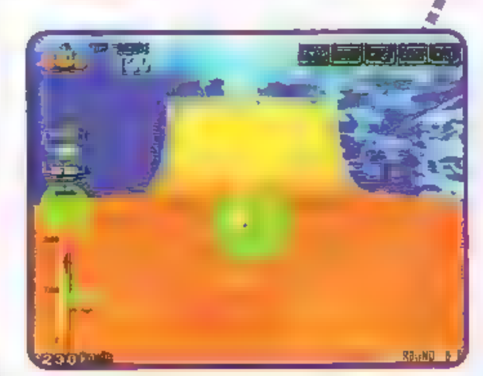


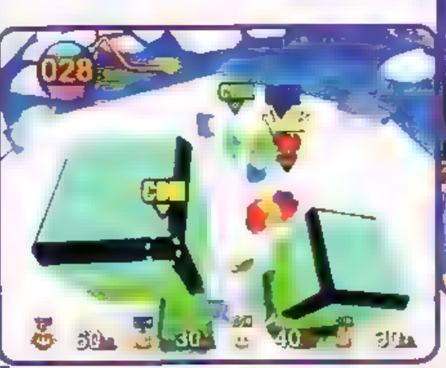


Por su parte, el juego de carreras es bastante rápido y cuenta con una gran variedad de pistas para que no te canses de competir contra tus amigos, y por si fuera poco también cuentas con objetos que te ayudarán en la competencia como lo son ataques o aceleradores que puedes acumular y reservarlos para el momento apropiado. Las pistas tan alocadas junto con la gran velocidad que llegas a adquirir, se convierte en una gran elección para la reta.

En último lugar pero no por eso el peor mini juego, tenemos al salto del mono en donde te desplazarás por una rampa para ganar velocidad y altitud, y en el momento indicado, tendrás que abrir la cúpula y utilizarla como "Hang Linder" y planear hasta las áreas de puntos, muy parecido a lo que se ve en Pilotwings. En el principio de cada salto, aparecerá una ruleta para ponerte obstáculos en el camino como minas aéreas, nubes que te bloquean la visibilidad y bombas que te aventarán fuera del área de puntos. Al llegar a la zona de aterrizaje, tendrás que cerrar la cúpula para que los puntos sean válidos o simplemente te contarán el salto como fallido. En sí es una prueba de reto, cálculo y destreza con un gran nivel de adicción.







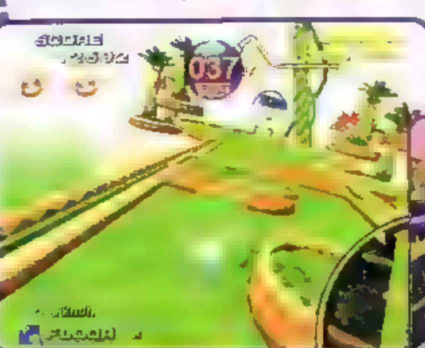


Si eres de los jugadores necios que se esfuerzan por tener el primer título que sale en una consola con el suficiente reto como para que el juego te aguante varios meses, Monkey Ball es el indicado, además si compras tres controles más, estamos seguros que divertirás como enano con tus cuates al entrar en los grandiosos modos de multiplayer, que realmente representan el factor fundamental por el cual es conveniente comprar este título. Esperamos que te entretengas tanto como nosotros al revisar esta excelente translación y que nos envíes tus mejores marcadores en el salto del mono, ya sea que juegues tú solo o contra tus amigos.

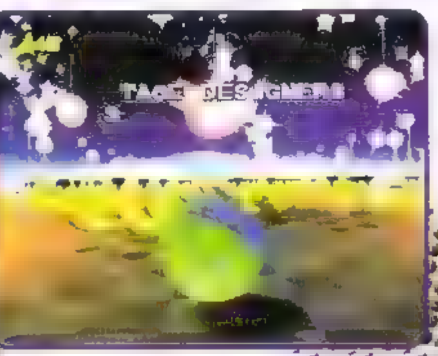










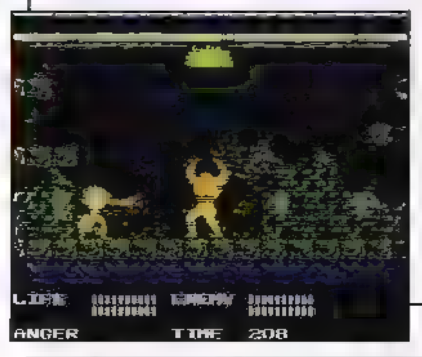




MUSEO

WEREWOLF
THE LAST WARRIOR™

Esta sección es una de las que más disfrutamos hacer, ya te hemos comentado que sentimos una nostalgia muy especial desde el momento en que la estamos planeando; cuando decidimos qué juego va a estar aquí nos ponemos como chavitos al estar recordando todos los juegos que nos trajeron horas de entretenimiento y diversión, así como buenos corajes cuando no podíamos pasar alguna escena.

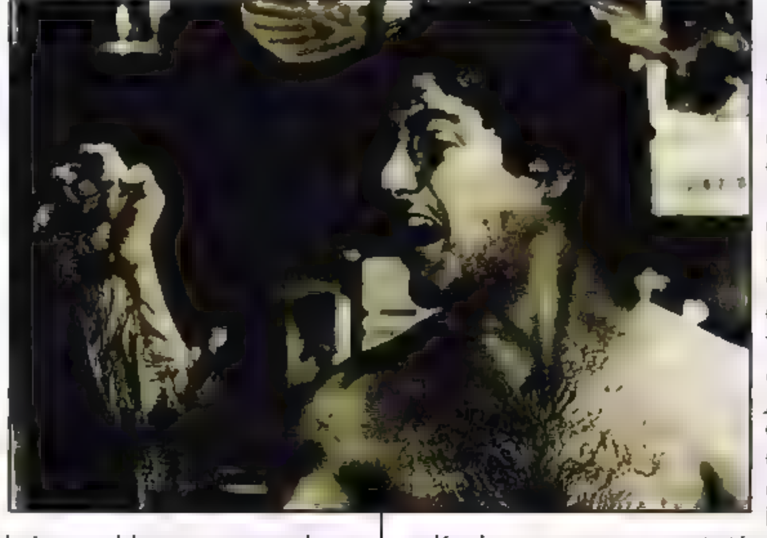


Aunque algunos lo duden, esta sección tiene muchos seguidores que nos piden Museos de todo tipo de juegos y esta vez, vamos a atender la petición de nuestro cuate Germán Guerra Madero, de Mexicali, Baja California. Germán nos pidió un Museo de algún juego de hombres-lobo y como este mes es muy significativo al tema, decidimos que era muy atinado hacer este Museo sobre un gran juego de nuestro sistema casero consentido de 8 bits, el NES; así que en esta ocasión, checaremos esta vez el título Werewolf -The Last Warrior-, pero antes, veamos un poco sobre la historia de los Hombres-Lobo.

Los Licántropos

La palabra con la que se conoce a los humanos que tienen la particularidad de transformarse en lobos ya sea propiciada o involuntariamente es Licántropo, que se conocen comúnmente como hombres-lobo. Licántropo viene del griego Lykanthropía: (Lykos = Lobo y Anthropos = Hombre) y se le llama así al transtorno mental que hace que el enfermo se crea y actúe como si fuera un lobo, lo cual es científicamente verídico.

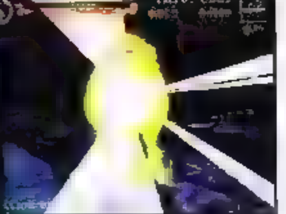
También es sumamente verídico que existe una enfermedad conocida como Hypertricosis en la que el vello corporal crece desmesuradamente cubriendo cualquier parte del cuerpo, incluyendo la cara. Debido a que algunas personas en la edad media padecieron esta enfermedad, se les consideró como hombres lobo y fueron perseguidos acusándolos de ser seres infernales. Esto acrecentó las ideas sobres los hombres-lobo y creó muchas leyendas sobre las personas que se transformaban en lobos, sedientos de sangre.



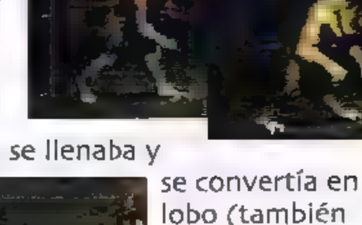
Los Licántropos se convirtieron en uno de los "Monstruos" más famosos, gracias a las leyendas y posteriormente, a cuentos, relatos, libros, llegando hasta el séptimo arte. Son muy numerosas las películas sobre Hombres Lobo, desde el cine en blanco y negro hasta nuestros días, con diferentes puntos de vista sobre la manera y por qué de los hombres-lobo. Entre algunas de las cintas más memorables se encuentran "The Wolf Man" (El Hombre Lobo), "An American Werewolf in London" (Un Hombre-Lobo Americano en Londres), "Howling" (Aullido) entre otras. Además de las distintas versiones en las que aparecen hombres-lobo junto con otros monstruos, principalmente los vampiros; es muy común ver cintas en las que distintos monstruos andan juntos para protegerse así mismos de los humanos ordinarios como en las películas "Fright Night I y II" (La Hora del Espanto I y II) donde los vampiros predominan, pero algunos de sus seguidores son hombres-lobo. Inclusive de forma cómica como en "The Munsters" (La Familia Monster) donde el hijo de la familia, Eddie es un hombre-lobo; o en "Teenage Wolf" (Aventuras de un Lobo Adolescente). Otra película muy representativa es "Transilvania 6-5000", aquí le dan un vistazo a Transilvania y sus "monstruos" de una manera muy cómica, todo visto desde el castillo del mismísimo Conde Drácula.

Acerca de la predominación de los vampiros como en las cintas "Fright Night I y II" antes mencionadas y los hombres-lobos de "ayudantes", podemos comentarte que los hombres-lobo de la ficción son personas normales que comúnmente rehuyen a la población porque no controlan sus actos durante la luna llena, que es la más común de las creencias sobre la transformación de los licántropos; así que prefieren estar con seres que los pueden ayudar y aceptar de mejor manera que los hombres como los vampiros, que son "monstruos" con mejor control sobre sus poderes, pero que necesitan de alguien que cuide su sueño durante el día. Aunque en otras versiones, los hombres-lobo, pueden transformarse a voluntad, pero de todas maneras, son muy comunes este tipo de películas, otro ejemplo es "Werewolf Meets Frankenstein" (El Hombre-Lobo conoce a Frankenstein), donde este par de seres rechazados por la gente, encuentran apoyo uno en el otro.
Según los mitos y las leyendas, se dice que los hombres-lobos son personas normales hasta la noche de luna llena, la cual produce el cambio de humano a bestia; en este estado, no controlan sus emociones al 100% y tampoco guardan memoria de lo que hacen. En algunas versiones, de dice que son vulnerables a cualquier ataque físico, como cualquier otro animal, pero en los mitos más antiguos, se dice que sólo podían morir si sufrían una herida con algo de plata, lo más común eran las balas de plata (sin parecido con el Llanero Solitario). En otras versiones como en la novela "Loup Garou" (Capitán de Lobos), se dice que los Loup Garou son personas que tienen pacto con el diablo y que pueden pedir deseos conforme a su cabello, el cual cambia de color a rojizo; esto son inmortales durante todo el año y solamente pueden ser eliminados durante un día, con cualquier tipo de ataque. También en las creencias y leyendas populares de nuestro país, se habla sobre los "Nahuales" que son "brujos" que se pueden transformar en cualquier animal, especialmente en lobos. En algunas versiones se habla también que los vampiros pueden adoptar diversas formas, no sólo murciélagos, sino ratas, polvo, humo e inclusive en lobo.

En los videojuegos hemos visto muchas veces Hombres-Lobos, como en la exitosa y sensacional saga Castlevania. En Castlevania -Synphphony of the Night- Alucard se transforma en murciélago y en lobo; en varios Castlevanias como en Circle of the Moon aparecen Werewolfs (hombres-lobos) e inclusive otros como los Were-Phanter (Hombre-Pantera) y los Were-Bear (Hombre-Oso). El más característico de estos seres en esta serie es el conocido Cornell, quien hizo su debut en Castlevania -Legacy of Darkness-, aquí debías usar las gemas rojas para poder usar tu transformación en lobo y ser más rápido, fuerte y poderoso.



Otro juego donde aparece un hombre-lobo que merece una buena mención es en Nosferatu, de SNES. El es el jefe del primer nivel y aparece atacándote como hombre, pero si te tardabas mucho, la luna se llenaba y se convertía en lobo (también sucedía si le causabas suficiente daño), la transformación se ve muy bien y la ambientación estaba muy bien lograda.



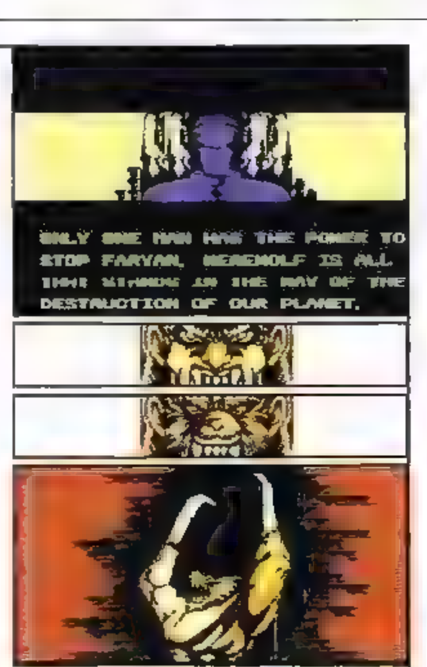


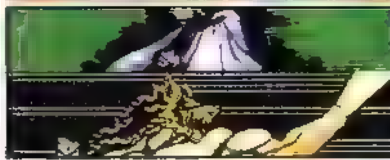


Otro de los licántropos famosos es Sabrewulf, de Killer Instinct y KI Gold. Este sujeto era un prisionero en el que fueron hechos experimentos y Sabrewulf fue el resultado. En el final del primer KI logra obtener una cura; pero en KIG, Sabrewulf no encuentra cura alguna y la bestia lo domina por completo, por lo que no queda nada de humano en él. Es un ejemplo de cómo el concepto trasciende aún en la ficción más futura.



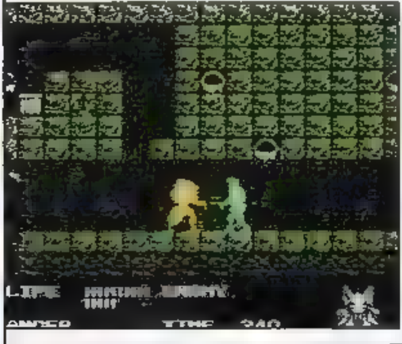
Werewolf -The Last Warrior-NES, 1990 — Historia



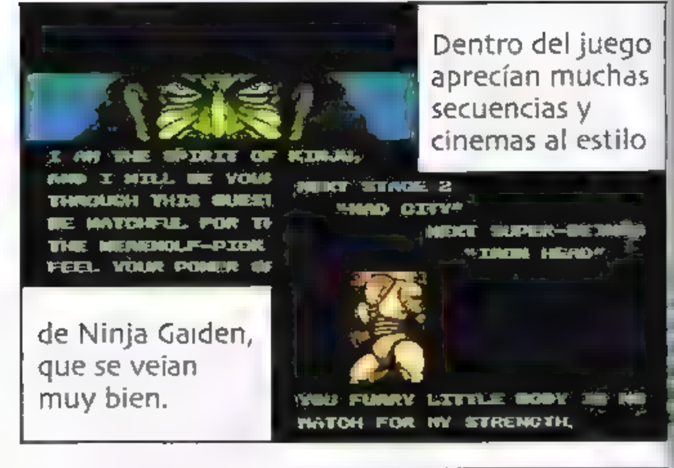


Una presencia maligna ha logrado apoderarse del planeta; guiados por su creador, el malignoDr. Faryan, un ejército de Bio-Monstruos ha capturado a casi toda la población, toda arma usada en contra de este científico loco ha resultado inútil. Solamente un hombre tiene el poder de detener a Faryan, solamente queda el hombre-lobo entre este demente y la destrucción de nuestro planeta. Tú tienes los poderes del gran espíritu Kinju; War Wolf, tú eres el hombre-lobo.

Este juego es un gran título de plataformas, la acción se llevaba a cabo en planos "de lado" y contaba con cinco difíciles niveles llenos de bio-monstruos y peligros. Cada una de las cinco etapas estaba custodiada por un clásico, pero difícil jefe, por lo que llegar con el Dr. Faryan no esra tan sencillo como parecía.



Dentro del juego aprecían muchas secuencias y cinemas al estilo de Ninja Gaiden, que se veían muy bien.

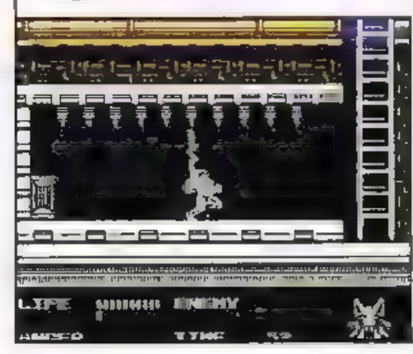






Para controlar a tu personaje, contabas con el Control Pad, con el botón A golpeabas y con el botón B saltabas. EL Start te servía para poner pausa y el Select, después del Start, mostraba tus vidas y tu puntaje.

Para terminar el juego, contabas con cinco vidas; cada vez que eras eliminado, podías elegir entre continuar o terminar tu juego. Si elegías continuar, usabas una de las vidas que tenías de reserva, cuando todas tus vidas se agotaban, debías de iniciar el juego desde el principio.

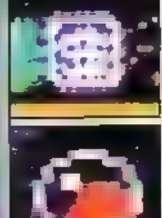


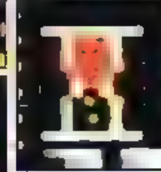
El juego contaba con la opción de dos jugadores, cada uno con su respectivo juego independiente y su control, para no estar pasándose el mismo cada vez que era su turno. Cada jugador jugaba una vida y cuando era eliminado, el otro continuaba su juego propio en la escena donde hubiera perdido la última vida.

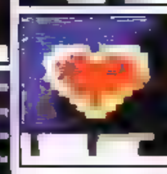
Dentro del juego, podías obtener unas "W" rojas que te convertían en lobo, pero debías tener cuidado, porque algunas veces Faryan te engañaba con unas "W" azules que te regresaban de Super Werewolf a Werewolf o de Werewolf a humano; si estabas en humano, perdías vida al tocarla.





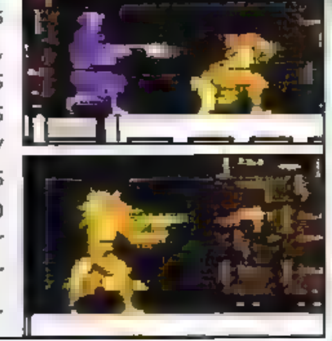






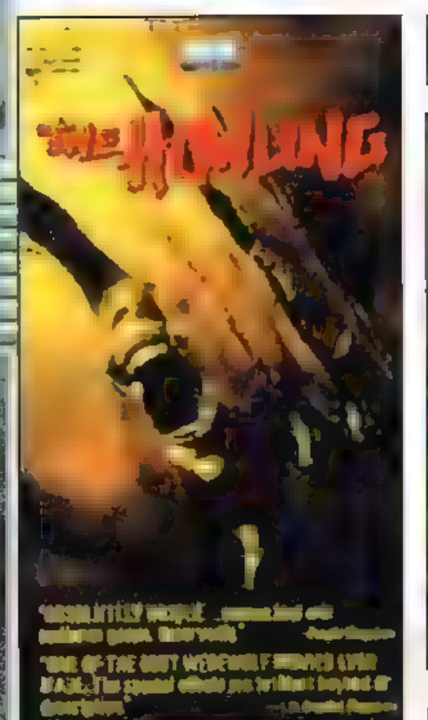
Dentro del nuevo mundo que Faryan ha construido, todavía existe el gran espíritu, que te ayudará en tu labor, por lo que debías buscar sus tesoros escondidos para hacer más fácil tu recorrido. Podías encontrar dichos tesoros ya afuera, golpeando en ciertos lugares o eliminando a tus enemigos. Entre los tesoros (o ítems) estaban unas esferas que te subían la Furia (ahorita lo explicamos) o destruían a tus enemigos o te hacían invencible. También había corazones que te recuperaban tu vida. Había Tiempo, Dinero (para el score) y vidas, que podías ganar a los 50,000 puntos.

Algunos enemigos cargaban armas, cuando los eliminabas podías recoger su arma y usarla contra los enemigos, pero sólo tenías una bala, por lo que debías saber cuándo usarla.



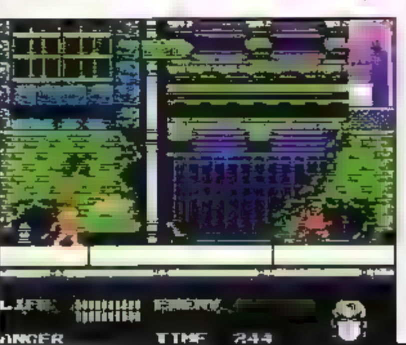
Poderes Especiales

Este juego contaba con una muy especial manera de jugarse y un muy buen concepto sobre la transformación en lobo. Checa cómo variaba el juego dependiendo de tu estado, esto te hacía cuidarte más o ser más atrevido en varias y diferentes ocasiones, lo que le daba un sentimiento más realista y un mejor reto.



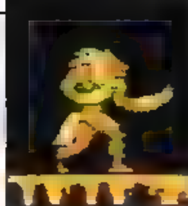
War Wolf

Tú empezabas el juego siendo el Jefe War Wolf. En este estado podías atacar a tus enemigos con golpes sencillos y sus saltos y movilidad eran limitados. Este estado era más débil para atacar y resistir los ataques, por lo que debías ser cauteloso. Pero podías liberar la fuerza del gran espíritu llamada Power Ray para atacar a tus enemigos; este poder te servía especialmente contra los jefes o enemigos que estuvieran a distancia. Para liberar el Power Ray debías cargar poder dejando presionado el botón A por unos segundos hasta que War Wolf brillara, al soltarlo, el poder salía en forma de la palabra Noo!

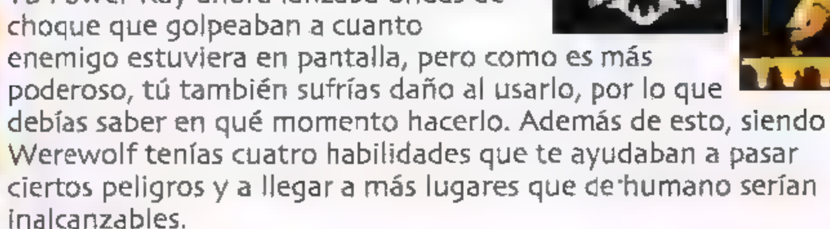


Werewolf

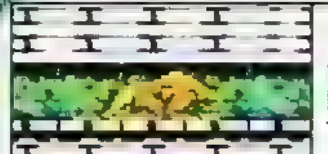




Una vez que te transformabas en Werewolf, todas tus habilidades eran mejoradas por el gran espíritu. Tu Power Ray ahora lanzaba ondas de choque que golpeaban a cuanto enemigo estuviera en pantalla, pero como es más poderoso, tú también sufrías daño al usarlo, por lo que debías saber en qué momento hacerlo. Además de esto, siendo Werewolf tenías cuatro habilidades que te ayudaban a pasar ciertos peligros y a llegar a más lugares que de humano serían inalcanzables.





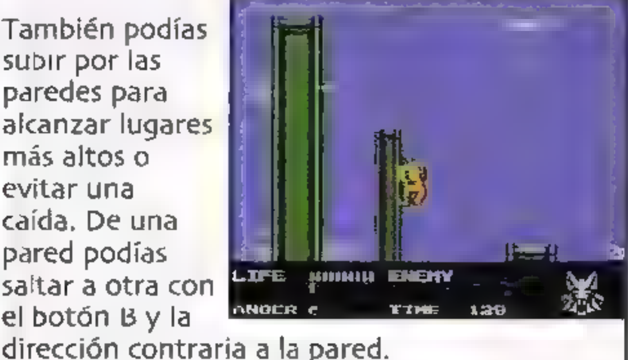


Podías avanzar agazapado por túneles más pequeños usando tu forma de lobo, para hacerlo, sólo dirige el Pad al túnel al que desees entrar.

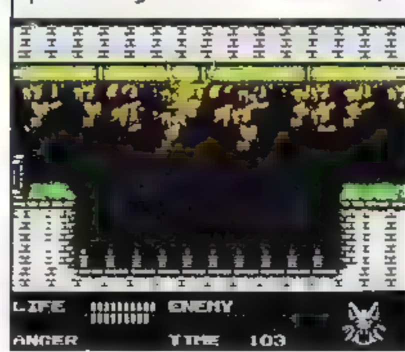


Para esquivar ciertos disparos, ataques o peligros podías usar una vuelta hacia atrás presionando A y B al mismo tiempo.

También podías subir por las paredes para alcanzar lugares más altos o evitar una caída. De una pared podías saltar a otra con el botón B y la dirección contraria a la pared.



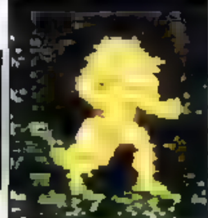
Como última habilidad, podías usar tus garras para colgarte de los techos, solamente saltabas hacia arriba y usabas el botón A. Para moverte, usabas el Pad a los lados y para bajar, simplemente presiona abajo.



Super Werewolf

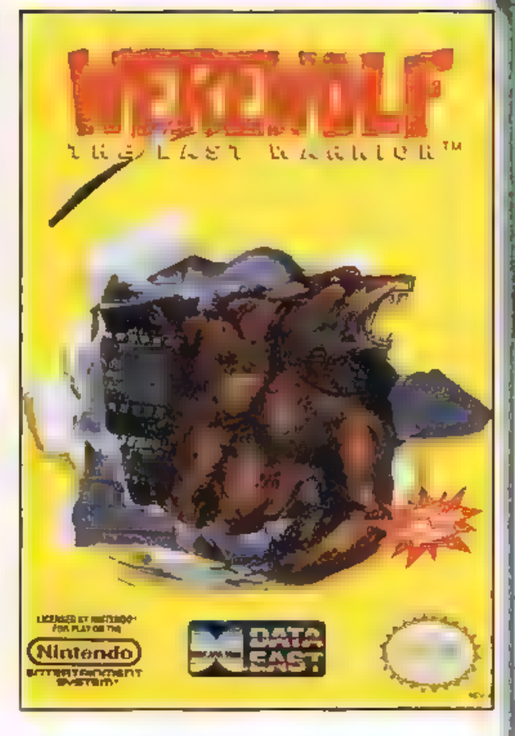
Una vez que estuvieras en el estado de Werewolf, si juntabas cinco esferitas blancas cambiabas a Super Werewolf. En este estado, todas tus habilidades eran más fuertes, rápidas y más poderosas de lo que eran antes. Siendo Super Werewolf eras más fuerte que cualquiera de los enemigos del juego, pero obviamente no duraban mucho y cuando la última de las esferitas se agotaba, cambiabas otra vez a Werewolf.







Como ves, los licántropos son seres míticos que alcanzaron la fama y son muy reconocidos así como Frankenstein, las Brujas y Drácula, pero que tienen su base en hechos reales; pero como en muchas ocasiones, la ignorancia y el miedo hacen que algo normal tenga una verdadera transformación en algo monstruoso. Pero finalmente, hoy son parte de los monstruos más comunes y un concepto que vale la pena que le eches un ojo, además de una pequeña parte del mundo de los videojuegos y eso es lo que nos motivó a esta referencia dentro del Museo.



Werewolf -The Last Warrior- es un muy buen juego, tenía de todo, música, cinemas, introducción, buena historia, buena jugabilidad y muy buen reto; en resumen, una gran opción para los videojugadores. Si tienes o consigues este título, no dejes de jugarlo, te aseguramos que no te arrepentirás.

El Conejo en el País de las Maravillas

Por
Fco. Javier Chávez "Conejo"



[illegible] pedido demasiado de Dragon Ball Z, [illegible] de otro juego con ilustraciones de Akira Toriyama [illegible] Ackman que fue bastante popular [illegible] conocido en nuestro continente.
[illegible] juegos para el Super Famicom [illegible] verdadero [illegible]

GO GO ACKMAN - 1994



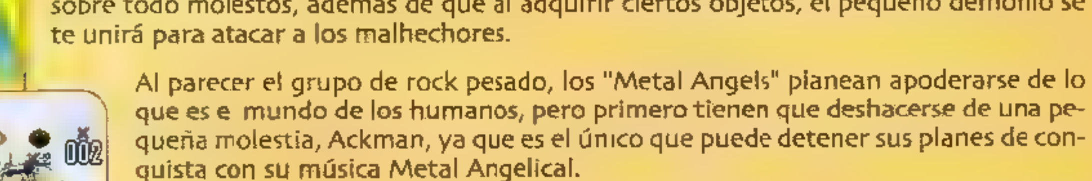
La historia de Ackman es el bien contra el mal, pero en esta ocasión controlas a lo que vendría siendo el mal debido a que Ackman es un personaje obscuro en comparación con su némesis que es un ángel que comanda a un ejército de querubines para capturar a nuestro valeroso héroe.

Es un simple juego de plataformas como hace tiempo no se ve, en donde cuentas con una gran variedad de armas como: tus puños, una espada o una pistola. Dichas armas las pierdes con un contacto enemigo, por lo que es difícil tenerlas en tu poder por demasiado tiempo. Además también cuenta con un súper golpe en donde la fuerza crea una ola que destruye todo a su paso. El pequeño demonio que te acompaña en todo momento es quien se encarga de recolectar todos los objetos que dejan detrás los enemigos vencidos, pero en esta primera parte no interactúa más contigo.


Go go Ackman - SFC

El gracioso ángel tiene más amigos de lo que te puedas imaginar, tanto humanos o animales como seres celestiales. A lo largo de niveles abiertos o cavernosos, todos ellos estarán detrás de ti si no cuidas bien tus pasos. En algunos niveles contarás con el apoyo de vehículos que si bien no te ayudan en tu misión, sí serán un verdadero dolor de cabeza, como por ejemplo un auto o una balsa así que en todo momento debes tener cuidado de no cometer error alguno.

GO GO ACKMAN 2 - 1995

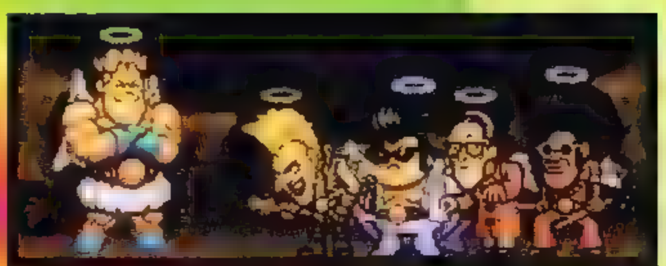


Para quienes se quedaron con ganas de más aventuras para Ackman, la segunda parte no se hizo esperar, claro está que aún mantiene el toque de Akira Toriyama con su clásico humor oriental. El juego pareciera que sólo es una continuación sin adelantos, ya que cuentas con casi los mismos elementos y habilidades pero ahora los niveles son más elaborados los enemigos más necios y sobre todo molestos, además de que al adquirir ciertos objetos, el pequeño demonio se te unirá para atacar a los malhechores.


Go go Ackman 2 - SFC

Al parecer el grupo de rock pesado, los "Metal Angels" planean apoderarse de lo que es el mundo de los humanos, pero primero tienen que deshacerse de una pequeña molestia, Ackman, ya que es el único que puede detener sus planes de conquista con su música Metal Angelical.

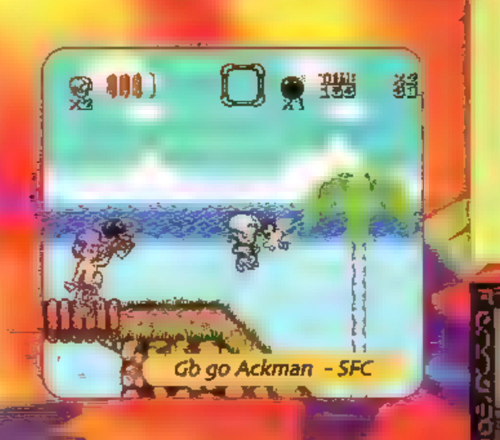
Los niveles están aún más elaborados que su predecesor aunque las animaciones básicamente siguen siendo las mismas. Los enemigos presentan más complejidad y los jefes (que son los integrantes de la banda Metal Angels) son muy diferentes unos de otros, dándole ese toque de reto necesario para este tipo de juegos. Las armas son elementos indispensables para la saga, así que no se hicieron esperar las tres clásicas que son: el boomerang, la espada y lógicamente la pistola.



GO GO ACKMAN 3 - 1995

Para sorpresa de todos, la tercera parte del juego sale a finales de año, haciendo una continuación demasiado apresurada del juego, pero de ninguna manera bajaron la ca idad del juego, de hecho cuenta con cinemas más elaborados y animaciones mucho más detalladas.

La riña entre el Angel y Ackman ha llegado demasiado lejos y la Policía Angelical ya se cansó de los destrozos que han ocasionado estos dos individuos, así que se movilizan todas las fuerzas armadas para buscar y capturar a este par sin igual. Nuevamente los archi-enemigos tendrán que unir sus fuerzas para salir de esta y dejar sus cuentas pendientes hasta que queden ellos dos solos sin metiches para arreglar sus diferencias.

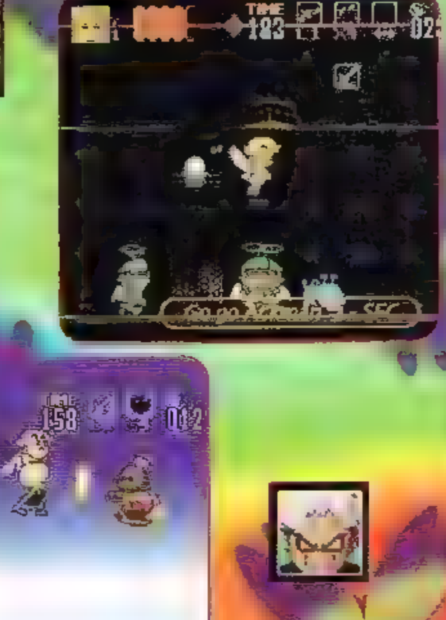


Go go Ackman 3 - SFC

El control es muy similar a la de sus predecesores, pero esta vez cuentas con unas pequeñas tiendas donde te venderán desde armas hasta vidas al igual que objetos para regenerar tu energía, haciendo más fácil el hecho de estar permanentemente preparado para cualquier dificultad. Los objetos que puedes utilizar se encuentran en la parte superior de la pantalla y sólo basta apretar un botón para regenerarte o subir de nivel tu arma para vencer con mayor facilidad a la fuerza policiaca angelical.

A diferencia de los juegos anteriores, en algunos niveles tendrás que manejar al Angel y escapar de la pr sión y auxiliar a Ackman para que después se vean las caras. El control es extremadamente s'milar al de nuestro héroe, con la diferencia de que Angel puede volar utilizando sus alas La variedad de vehículos no podían faltar, dándole nuevamente, un toque de originalidad al juego.

Gb go Ackman - SFC



Es una verdadera pena que ninguno de estos juegos llegara a nuestro continente, el reto es muy bueno y su humor no deja de sorprendernos, ya que estos elementos son característicos de esta corta pero excelente saga. Tal vez se deba a que Banpresto (la compañía que produjo toda la serie y también se dedica a otras licencias de animé japonés) no tiene subsidiarias en América, pero era como para que otras compañías se apuntaran con los derechos y trajeran este título hasta nuestras casas sin necesidad de importarlo, pero qué le vamos a hacer, hoy en día es verdaderamente raro encontrarte con los cartuchos originales que se vendieron en Japón hace cinco o seis años.

Espero que esta ilustrativa plática haya sido de tu agrado y espero verte de vuelta en la siguiente publicación de esta tu sección. Me despido recordándote que puedes enviarme todos tus comentarios y sugerencias a Hamburgo #10 1er. Piso, Colonia Juárez, México D.F. C.P. 06600 o al correo conejo@nintendo.com.mx con su respectivo aviso "Atención Conejo".

Nos leemos en otro número de nuestra revista y recuerda, soñar no cuesta nada.

Hasta la próxima.

Go go Ackman 2 - SFC



RANKING

TANG TANG

EL CONEJO

Argh, la verdad es que este es un simple juego de destreza que bien pudiera haber salido para Game Boy Color, ya que no necesita para nada el poder del procesador de este sistema. Esperamos que los licenciatarios se esfuercen más por ofrecernos calidad en vez de simplemente lanzar cualquier juego para un sistema tan novedoso como el GBA. Yo la verdad lo recomiendo si ya no tienes nada más que comprar.

1.5

CROW

No cabe duda que éste es de esos juegos super sencillos que aunque no tienen mucho reto, logran su objetivo:Divertirte un rato. Los personajes son muy al estilo de Bomberman y el objetivo es ir colocando o eliminando pequeños bloques para abrirse paso hacia nuevos lugares. En sí no es muy difícil dominar las escenas, esto es bueno porque es apto para todo tipo de videojugadores.

2.5

PANTEON

Como un buen jugador de títulos viejos, no puedo dejar de pensar en Solomon's Key al jugar Tang Tang. La verdad es que me parece realmente inútil que hayan gastado el tiempo en un refrito que la verdad no explota el poder del Advance, más parece de GBC; Take 2 debió pensar en algo más novedoso. El juego no aporta mucho reto, es recomendable más que nada para los videojugadores principiantes.

1.0



TAKE 2

MONKEY BALL

EL CONEJO

Aunque no es el juegazo del año, Monkey Ball se lleva una buena presea por parte de Sega por el simple hecho de programar debidamente el Stick Análogo del GameCube. A parte de todo te brinda un excelente reto a la paciencia. Y por si fuera poco, es un increíble título en donde hasta cuatro personas podrán ponerse sus cocolazos en minijuegos muy divertidos. Ya estoy imaginando la reta en cuanto lleguen los controles.

4.5

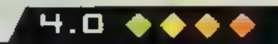
CROW

Sega ha hecho un espectacular arribo al GameCube con Monkey Ball, un juego que particularmente me pareció lleno de reto y gozo para los jugadores que gusten de un título que los mantenga entretenidos durante un muy buen rato. Este juego cuenta con muy buenas animaciones y gráficos muy coloridos. Aquí debes tener mucha precisión, ya que cada vez los objetivos van aumentando su reto.

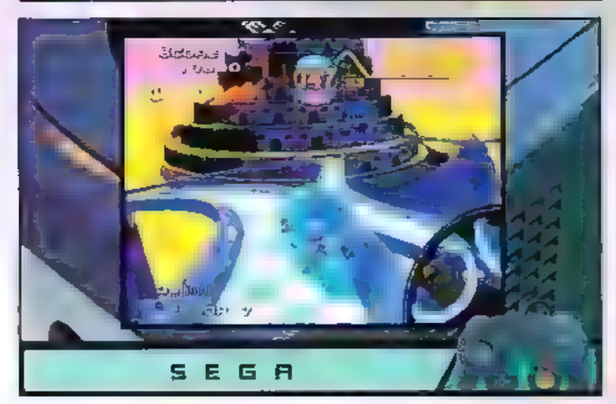
4.0

PANTEON

Changuitos en pelotas... no, no es lo que piensas; en realidad es el pretexto para hacer un juegazo realmente adictivo y extremadamente divertido. Monkey Ball es un título muy recomendable para cualquier edad y cuando se juega entre varios, es realmente divertido y violento; además, ¡los monitos están realmente chistosos! Muy recomendable para una reta de fin de semana entre cuates.



4.0



SEGA



WARIO LAND 4

EL CONEJO

Ya era hora... Por fin regresa el legendario Wario a demostrarnos cómo se hacen las cosas en el GBA. Gracias al colorido que despliega en cada una de las misiones, y a lo ingenioso de sus movimientos extras, no cabe la menor duda de que WL4 lleva la delantera contra cualquier juego que haya salido para este sistema. Si eres de los afortunados en tener una copia de este título estoy seguro que no me dejaras mentir.



CROW

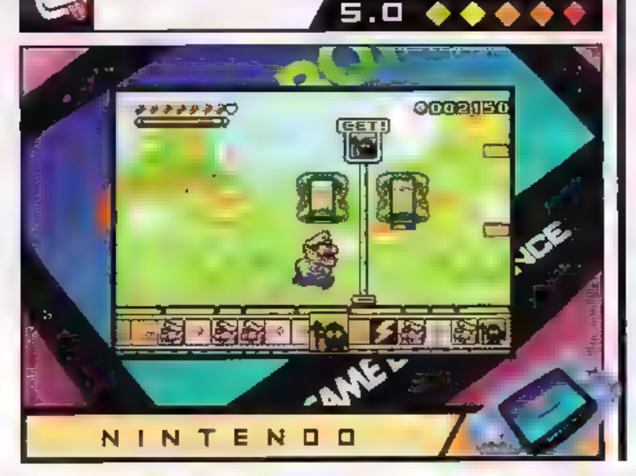
Wario ataca de nuevo y ahora más loco y divertido que nunca en esta versión para el Game Boy Advance, no cabe duda que cada vez Wario nos ofrece un título con mucha más fascinación que antes. En este título tendrás diversos movimientos que podrás realizar para abrirte paso en las escenas así como para poder derrotar a tus enemigos, en las múltiples y coloridas escenas. Sin lugar a dudas, este es un gran título portátil.



PANTEON

¡Wario hace de las suyas protagonizando su cuarto juego y en qué forma! Este juego está completísimo, tiene acción, buenas gráficas, buena movilidad, música pegajosa, mini-juegos y el carisma del bigotudo más feo de los videojuegos. La verdad es de los títulos que explotan el sistema a más no poder, ¡es altamente recomendable! Después de jugar este título, vas a querer dejarte el bigote al estilo de Wario.

5.0 ◆◆◆◆◆



NINTENDO

ADVANCE WARS

EL CONEJO

Soy bastante aficionado a los juegos de estrategia y nunca me había topado con un juego tan completo como Advance Wars. En este título realmente podrás armar estrategias muy similares a los combates militares sin necesidad de ensuciarte las manos. Lo mejor de todo es que hasta cuatro jugadores podán verse las caras sin necesidad de tener cuatro sistemas con sus cartuchos. Un verdadero reto a la inteligencia.

5.0 ◆◆◆◆◆

CROW

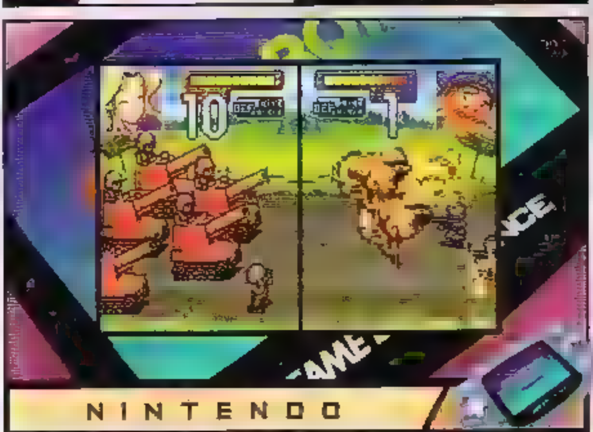
Si buscabas un buen título para un sistema portátil de estrategia con temática de guerra, Advance Wars es un juego que no te puedes perder. Si has jugado Final Fantasy Tactics u Ogre Battle ya tendrás una idea de cómo es el juego. Aquí contarás con diferentes opciones de juego y por supuesto también podrás utilizar el Game Link para luchar contra un amigo. Gráficamente es muy bueno.

4.0 ◆◆◆◆

PANTEON

La estrategia es un factor esencial en los videojuegos y títulos como éste, hacen que lleves tus estratagemas al límite. Este juego cuenta con todo lo necesario para que le declares la guerra a tus hermanos o amigos dentro de tu Game Boy Advance y resuelvan quién es el mejor estratega de todos; aquí no cuenta tanto la rapidez de control, sino la de tu mente. Recuerda practicar mucho antes de jugar en forma.





NINTENDO

ZZZZZ ◆ | ¿? ◆◆ | OK ◆◆◆ | BASTANTE BUENO ◆◆◆◆ | ¡¡¡GUAU!!! ◆◆◆◆◆

WAVE RACE BLUE STORM

EL CONEJO

Para todos aquellos que como yo se quedaron con las ganas de una secuela de esta saga para el N64, Nintendo Software Technologies se ha esforzado por darnos una verdadera recreación en un sistema más poderoso. Combinando todas las acrobacias, las nuevas pistas, los climas y sobre todo que ya pueden aventarse una competencia hasta cuatro jugadores, estamos seguros que sólo Mario Kart lo desplazará.

5.0 

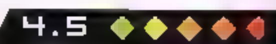
CROW

No es por elevar este juego pero la verdad está genial, tanto en las gráficas, sonido y en la facilidad con la que manejas el control. Aquí contarás con diferentes personajes y diversas pistas para demostrar tu habilidad en el jetsky la forma de juego es sumamente similar a la de su predecesor, es decir debes cursar la pista pasando a través de puntos específicos y así hasta llegar a la meta.

4.5 

PANTEON

Wave Race fue un gran juego para el N64 que nos dejó sorprendidos, el de Game Boy estuvo muy padre también, pero el Blue Storm nos dejó totalmente pasmados. No puedo creer el excelente trabajo que hizo Nintendo para crear los ambientes y el agua, ¡realmente sientes que estás ahí! No puedes dejar de jugarlo, te lo recomiendo mucho, ya seas hijo único o si quieres invitar a toda tu familia y amigos.

4.5 



NINTENDO

LUIGI'S MANSION

EL CONEJO

Si alguna vez te quedaste con las ganas de un buen juego de los Cazafantasmas, Luigi puede hacerte muy buena compañía. Gracias al modo de juego e interacción que tienes con el entorno, se podría decir que es un Resident Evil para niños, pero estoy seguro de que chicos y grandes disfrutarán de este juego al recorrer los cuartos de la mansión embrujada y cazar a los espectros que habitan en ella.

5.0 

CROW

Mientras Miyamoto deja descansar un rato a Mario, ahora es tiempo de que el casi olvidado Luigi tome la iniciativa en este sensacional título para el GameCube. Este juego se desarrolla en una mansión que está infestada por fantasmas, a los que el "valiente" Luigi tiene que derrotar con ayuda de su poderosa aspiradora y una lámpara de mano. Las gráficas son sorprendentes para ese juego.

4.0

PANTEON

Luigi's Mansion es toda una experiencia que no puedes dejar de vivir. Las gráficas, la linterna, las ambientaciones, las animaciones, los fantasmas, en fin, todos los elementos de este juego hacen que no puedas dejar de jugar y sorprenderte, aunque preferiría que Luigi caminara de manera diferente y que cambiara su cara de: "¡se me rompió el pantalón de la parte trasera!"; pero aún así, es muy recomendable.

4.5 



NINTENDO



ESPN FINAL ROUND GOLF 2002

EL CONEJO

Ya era hora de que alguien se preocupara por lanzar un juego de este deporte para el GBA y por suerte fue Konami quien tomo la decisión. Con menús fáciles y todas las herramientas necesarias para ponerte a practicar por un buen rato. ESPN Final Round Golf 2002 te dará horas de placer sin necesidad de tener que andar cargando los costosos palos de golf de tu papá.

3.5 

CROW

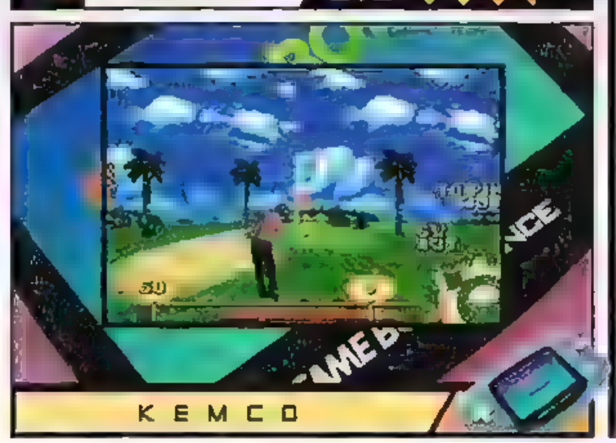
Es agradable ver que Konami como ya es costumbre, nos proporciona juegos de calidad y este título no rompe la racha, ya que en Final Round Golf 2002, encontramos todos los elementos necesarios de este deporte como diferentes tipos de bastones para lograr tiros de corta o larga distancia o la dirección y velocidad que tiene el viento. Además cuentas con 14 diferentes personajes para seleccionar.

3.5 

PANTEON

Al hablar de Golf en los videojuegos, todos decimos Mario Golf; pero nos olvidamos que existen otros títulos muy buenos como éste que ofrecen muchas opciones y una buena jugabilidad para los que aman este deporte. Aquí podemos disfrutar de excelentes gráficas y muchos elementos muy padres; es muy recomendable para los amantes de este deporte o para los que quieren divertirse un buen rato.

3.5



KEMCO

SPIDERMAN MYSTERIO'S MENACE

EL CONEJO

Me da mucho gusto que por fin le estén haciendo justicia a los grandes súper héroes de los cómics en los videojuegos y en especial a Spiderman que ha sido mi máximo desde la infancia. Gracias al Game Boy Advance, este juego tiene mucho más finas y detalladas las habilidades de Peter Parker y en buena hora, ya que realmente las necesita para enfrentar a uno de sus más acérrimos enemigos: Mysterio.

4.0

CROW

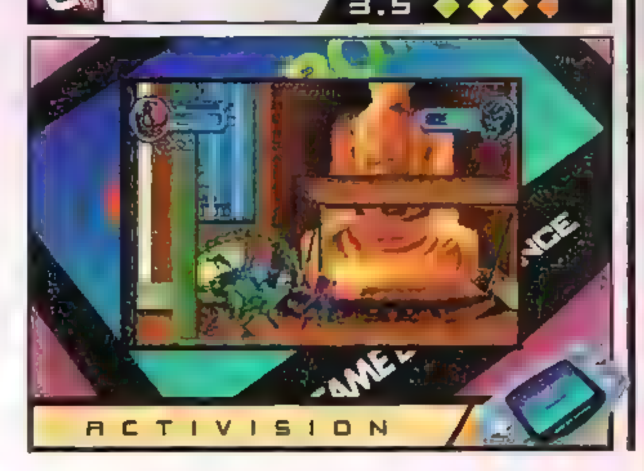
Me da mucho gusto poder apreciar a este héroe de los cómics, ahora en su primer juego para el Game Boy Advance. En Mysterio's Menace cuentas con las clásicas habilidades de Spiderman como colgarte o trepar de los edificios o disparar telaraña a tus oponentes. Las animaciones están fenomenales, igual que los gráficos en general. Otro detalle que podemos remarcar es la excelente movilidad.

2.5

PANTEON

El héroe más pegajoso no descansa, estamos esperando la película con ansias, con la esperanza de que cumpla con las expectativas. Mientras tanto, podemos jugar este excelente título que tiene la acción acostumbrada del arácnido, las gráficas son muy buenas y las animaciones se ven muy bien, aunque no tiene mucho reto. Lo que llama mucho la atención son los "cinemitas" que trae el juego.

3.5



ACTIVISION




F-14 TOMCAT

EL CONEJO

Ultimamente los simuladores de vuelo necesitaban una consola poderosa para semejarse, aunque sea un poco, a la realidad, pues el GBA tiene todo lo necesario y aún más. Lógicamente un simulador no es un juego con acción constante en donde debas derribar a todos los que aparecen en pantalla, ya que también tendrás que preocuparte por tu altitud y de no marearte al realizar rizos. Bastante recomendable.

4.0

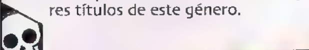
CROW

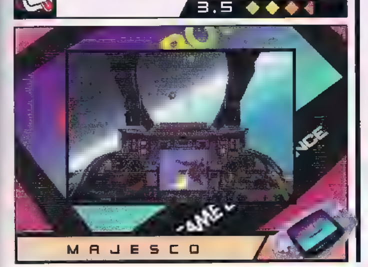
Aunque este juego no cuenta con las mejores gráficas que se hayan visto para el Game Boy Advance o una gran variedad de escenarios en dónde combatir, cabe destacar que posee bastante diversión en cada una de las escenas en las que te encuentres, ya que continuamente estarás a la ofensiva para destruir a tus adversarios. Algo muy bueno en este juego es la realidad con que piloteas la nave.

2.5

PANTEON

Este es un buen simulador de vuelo, tenía rato que no veíamos un título que se jugara tan bien y gracias al GBA, tiene muy buenas gráficas y bastantes opciones. Este juego no es un "shooter" donde debes derribar enemigos a lo loco, aquí sentirás mucho realismo al jugarlo pues están muy bien logrados los elementos de una aeronave real que lo hacen uno de los mejores títulos de este género.





MAJESCO

JURASSIC PARK 3 PRIMAL FEAR

EL CONEJO

Otro juego que presume de tener una buena licencia y que en sí el reto deja mucho qué desear. El primer miedo comienza al ponerse a jugar este título, ya que no cuenta con toda la acción y emoción a la que nos tiene acostumbrados Konami y es una lástima que no le haya echado las ganas como al realizar el Park Builder. No lo recomiendo demasiado, sin embargo, vale la pena que te lo presten para que lo veas.

3.0

CROW

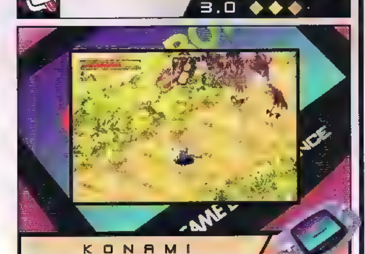
Se nota que ahora sí quisieron sacarle provecho a la licencia de Jurassic Park, ya que como puedes darte cuenta este es el tercer título para el Game Boy Advance que hemos checado hasta el momento. En esta versión de JP3, que lleva por nombre "Primal Fear", la acción es un tanto escasa en este juego, sin embargo tienes que cuidarte y estar con los ojos bien abiertos para evitar a los maléficos dinosaurios

2.5

PANTEON

El tercer juego basado en la cinta Jurassic Park III no es el mejor de todos, realmente es una pena que hayan salido tan rápido tres juegos y que solamente el Park Builder es el que único que vale la pena como juego en sí. Primal Fear tiene buenas gráficas y propone un juego relativamente realista, aunque le falta un poco para ser una buena opción, como la movilidad y el reto. Mejor sigue mi consejo y ve por Wario.

3.0

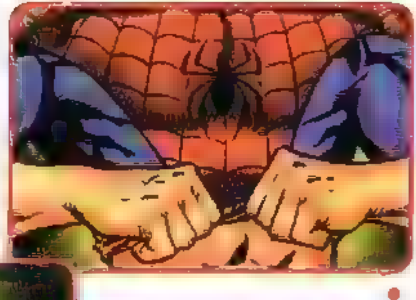


KONAMI

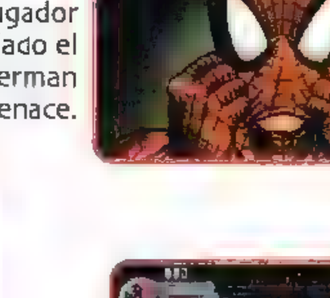
A FONDO

SPIDERMAN

Mysterio's Menace



El sorprendente Hombre Araña está de regreso y hace su espectacular arribo a los 32 bits del Game Boy Advance y para gusto de todos los fanáticos de este singular personaje, la gente de Vicarius Vision se ha esmerado bastante para lograr conseguir un título que cumpla con todas las necesidades de hasta el más exigente jugador y al cual le han dado el nombre de Spiderman Mysterio's Menace.



Como en toda labor de súper héroe, no hay ningún momento de tranquilidad y el buen Spider no es la excepción, ya que después de haber combatido contra los Seis Siniestros en su anterior juego para el Game Boy Color, ahora se ve involucrado en una nueva aventura con mucho más retos por vencer y sobretodo esta vez, tus enemigos serán más poderosos que en ocasiones anteriores.

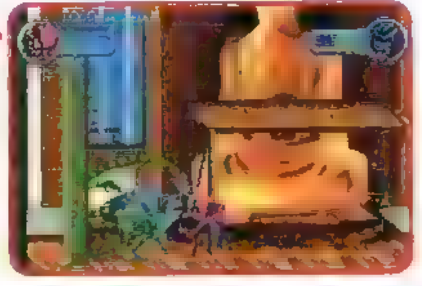


Todo da inicio mientras Peter Parker se encuentra hablando por teléfono con Mary Jane, quien le pide que le compre una pecera para un pez dorado que se había ganado, cuando de repente, su sentido arácnido le advierte un peligro y Peter se da cuenta en las noticias que hay una gran actividad de delincuencia en Pier 64, en la fundidora de metales y en sí, por todo el bajo Manhattan en la ciudad de Nueva York.

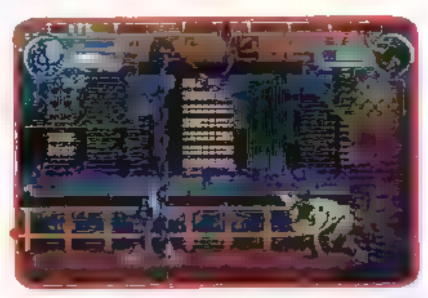


Sin darle más vueltas al asunto, Peter se dispone inmediatamente a investigar quien está detrás de toda esta ola de crímenes que están aturdiendo a la ciudad y que han provocado un toque de queda para los ciudadanos de la gran manzana antes de conseguir la pecera de Mary Jane.





Como Spiderman no sabe quién precisamente ocasiona estos conflictos, va en busca de los diversos villanos para indagar acerca de este asunto, el problema es que todos los villanos se echan la bolita entre ellos (aplican el "Yo no fui" de Pedro Infante ¡je, je!), por lo que deberás explorar diversos escenarios para dar con Mysterio, quien es el villano que está detrás de todo esto.



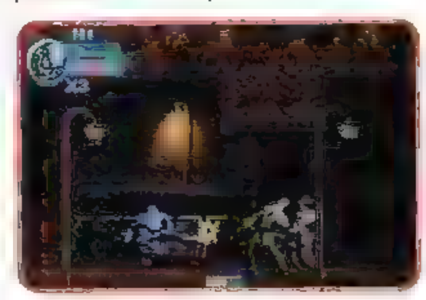
Antes de iniciar tu juego, tendrás 3 opciones de dificultad (Easy, Normal, Superheroe), así que elige la opción en la que te sientas más cómodo para empezar, pero recuerda que el verdadero reto está en Superheroe, ya que aquí parece que todos los enemigos se tomaron su chocolate porque en esta opción será más difícil derrotar a tus oponentes.





De verdad que da muchísimo gusto poder jugar títulos de gran calidad como es en esta ocasión el de Spiderman Mysterio's Menace para el Game Boy Advance, ya que además de poseer una excelente movilidad y dinamismo para realizar cada uno de los diferentes movimientos como golpes, patadas, saltos o simplemente arrojar bolas de telaraña a sus oponentes, Spiderman cuenta con animaciones muy bien detalladas que hacen a este juego muy atractivo visualmente.



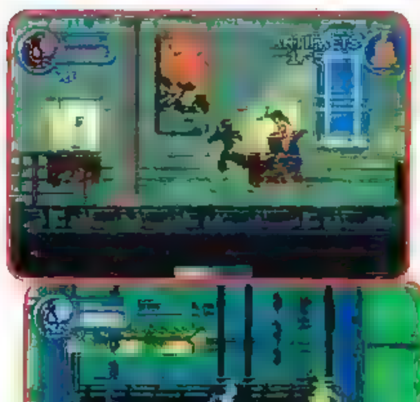


En este título, como ya es costumbre, podrás columpiarte por extensos escenarios o simplemente trepar edificios o paredes mediante las habilidades especiales de Spiderman, te recomendamos que hagas uso cotidiano de estas habilidades, ya que a lo largo del juego y de las diversas misiones que debe recorrer Spiderman, encontrarás varios elementos que podrán incrementar tu poder, así como mejorar algunas de sus habilidades.

Dentro de las escenas del juego, también encontrarás ciertos escudos con forma del logotipo de Spiderman, que pueden ser de varios colores por ejemplo: los azules, te recuperarán un porcentaje de tu barra de telaraña, los logotipos verdes te proporcionarán una armadura que transformará tu traje a tonalidades azules, con esto, tendrás mucha mayor resistencia a los golpes de tus enemigos, y por último se encuentra el logotipo que posee el rostro de Spiderman, que como podrás imaginarte, con este elemento se te otorgará una vida extra.



Ciertamente este juego es uno de los títulos mejor realizado para este sistema portátil y no es para menos, ya que como dice el dicho, "honor a quien honor merece" y no es para menos, ya que Spiderman, se ha colocado como uno de los consentidos a través del tiempo.



Otro detalle que podemos remarcar de este juego es la gran calidad con la que, a manera de cómic, te presentan las diversas introducciones tanto del inicio del juego, como al finalizar alguna escena, dandole así un toque más tradicional a la estructura de todos los súper héroes de los cómics.

Además de todo lo que ya te mencionamos, Spiderman Mysterio's Menace cuenta con excelente musicalización en cada una de las escenas y lo mejor del asunto es que no es nada repetitiva como suele suceder en muchos otros juegos, sino que en este título tendrás gran variedad de audio para que aparte de deleitarte la pupila con los gráficos, te sientas ambientado con la música y efectos sonoros de este juego (si tienes audífonos, te los recomendamos muchísimo).

Algo que sería imperdonable no mencionar de este juego es la gran calidad de gráficos en Spider Man Mysterios's Menace, no sólo en la introducción, sino en todo el juego en general, es notable que supieron cómo aplicar los 64 Mb con los que cuenta este juego, lo mejor del caso, es que no sólo este título es bueno en gráficos sino en la movilidad como te mencionábamos antes, y en la variedad de escenas y objetivos por cumplir en cada misión, ya que en algunas facetas del juego, tendrás que rescatar a prisioneros que se encuentran secuestrados en un club nocturno, conseguir diversos artefactos de un museo o simplemente eliminar a todos los enemigos que encuentres a tu paso hasta llegar con alguno de los jefes de cada escena.



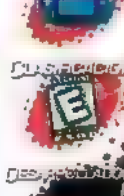


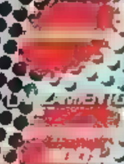
En resumen, te podemos decir que este juego es algo importante en todos los aspectos y donde el entretenimiento y la diversión son piezas fundamentales que no se hacen esperar ya que desde el principio, Spiderman Mysterio's Menace te mantendrá con tus sentidos enfocados al juego y mejor aún, este título es de los juegos que aunque los acabes y los vuelvas a terminar, te darán ganas de volver a jugar debido a la acción, buena adaptación de historia y detalles gráficos que le han impregnado a este título para el Game Boy Advance.
Así que no dudamos en recomendarte este juego no importando si eres fanático de Spiderman o no, ya que de todas formas te divertirás en grande al lado del sorprendente Hombre Araña y todos los villanos que lo acompañan en esta gran aventura portátil para tu G.B.A.

Spiderman Mysterio's Menace carece de batería propia para guardar los avances del juego, sin embargo cuenta con a opción de "Password" para que no tengas que in ciar tu aventura una y otra vez en cada momento que enciendas tu GBA, los passwords se te darán cada vez que finalices una misión, te recomendamos tener a la mano papel y lápiz para apuntar dichos passwords.









AGRADECEMOS A:

ADRIAN A. ARIAS
ADRIAN RODRIGUEZ ARAIZA
ADRIANA ROSTRO ZARATE
AGUSTIN PAYEN SANDOVAL
AHMED JOSE MEDINA ORTIZ
ALAIN I. MALDONADO MAGAÑA
ALAIN YAZID RASCON GOMEZ
ALAN D. MORALES RAMOS
ALAN E. ROJAS GONZALEZ
ABEL MURGUIA ARANDA
ALBERTO A. ALVARADO BAUTISTA
ALBERTO IZAAC ZEPEDA P.
ALEJANDRA ESTEFANIA M. VEGA
ALEJANDRO BERNAL ANAYA
ALEJANDRO CARDENAS MURGUIA
ALEJANDRO OSORIO ROBLES
ALEJANDRO ZABIA C.
ALEXBRUMX
ALEXIS ANDRADE OSEGUERA
ALICIA G. TORRES
ALICIA M. P. CASTRO PEREZ
ANA KAREN DIAZ GONZALEZ
ANDREA R. BENAVIDES ESTRADA
ANDRES MOLINA SOTO
ANGELA L. TRUJILLO GOMEZ
ANGEL E. GUETIERREZ HURTADO
ANGEL F. RAMOS VIRGEN
ANTHONY PICHARDO HERNANDEZ
ANTONIO ALVAREZ ALVARADO
ANTONIO GUTIERREZ HDEZ.
ARELY GIZEHLA FLORES
ARTURO BERISTA LOPEZ
ARTURO RAMIREZ MELGAR
AYAX
BENSH
BETTY REYES MEDINA
BRYAN MARQUEZ
CARLA PAMELA BELMONT
CARLOS DANIEL CALVARIO R.
CARLOS E. LOPEZ GARCES
CARLOS E. RAMIREZ CERON
CARLOS ESTEBAN GUZMAN
CARLOS I. MEDINA GOMEZ
CARLOS M. VALDES GARCIA
CAROL SANDOVAL BERMUDEZ
CESAR A. GUTIERREZ BARRAZA
CESAR E. ESPINOZA SALDAÑA
CESAR ORLANDO
CHRISTIAN MADRIGAL CASILLAS
CLAUDIO E. MANZANO YERMO
DANIEL DOMINGUEZ HERMIDA
DANIEL E. CASTRO TREVIÑO
DANIEL A. LGA COTA
DANTE A. MARTINEZ PUENTE
DANIEL A. MENDOZA
DANIEL CHAPARRO DOMINGUEZ
DANTE BAÑUELOS Q.
DARIO G. DE LA CERDA DENEGRI
DAVID ARAIZA MONCADA
DAVID LEWIS
DAVID RODRIGUEZ MATTHEW
DIEGO A. VELAZQUEZ
DIEGO GRANADOS
DIEGO I. URIAS ALVARADO
DIEGO RUIZ CABAÑAS
E.A. AARON GOMEZ C.
EDER A. CASTILLO CASTRO
EDUARDO A. GALLARDO BARRON
EDUARDO ADRIAN LEAL GARCIA
EDUARDO M. LOPEZ DE LEON
EFREN CHAVEZ OCHOA
EL CHATO
EL DOCTOR
ELIUD DIAZ ALVAREZ
ELIUD NEIRA S.
EMILIO JAIME CONTRERAS
EMMANUEL BURGOS LUNA
ERICK DE JESUS GUTIERREZ H.
ESTEBAN H. RAMIREZ CHAN
FABIOLA ALEMAN VILLALOBOS
F. AURELIO GARCIA FELIX
F. A. MATORGA RAMOS
FERNANDO A. TERRON SANCHEZ
FERNANDO CASTILLO LORY
FERNANDO CORDOVA TAPIA
FERNANDO RODRIGUEZ CASTILLO
FERNANDO SALINAS Z.
FERNANDO SANCHEZ SILVA
FRANCISCO J. AGUIRRE R.
FRANCISCO J. HERRERA PARRA
FROYLAN E. REYES MARTINEZ
GABRIEL A. AVANS VALDERRAIN
GABRIELA PALOMARES IGLESIAS
GEOVANNI MIRANDA HERRERA
GERARDO ENRIQUEZ GUEVARA
GERARDO JAVIER RODRIGUEZ C.
GERMAN CASTILLO BLUMENKROM
GERMAN GUTIERREZ HDEZ.
GERMAN DE JESUS GUERRA G.
GIOVANNI GUZMAN SANTIAGO
GISELA ALVARADO ROJAS
GONZALO HERNANDEZ ARELLANO
GUILLERMO BARAJAS OCAMPO
GUILLERMO DR. NINTENDO
GUILLERMO HERNANDEZ GALLO
GUILLERMO PEÑA ARREDONDO
GUILLERMO SEGOVIA AGUIRRE
GUSTAVO BETANZOS RAMIREZ
GUSTAVO VALDEZ MONDRAGON
GUSTAVO VILLA GALVEZ
HECTOR A. SANDOVAL SAUCEDO
HECTOR J. PIEDRA ASCENCIO
HECTOR MENDOZA JACOBO
HECTOR MIGUEL LOPEZ
HUGO S. CASTELUM MARTINEZ
HUMBERTO HERNANDEZ PEREZ
IMA
ISAAC ESAU JIMENEZ B.
ISRAEL ESTRADA
IVAN A. GALLARDO BARRON
IVAN E. FORTANCI GARCIA
IVAN E. GARCIA REYES
IVAN MONROY SANDOVAL
J. ANTONIO DAMIAN
JAIME A. HERRERA GODINEZ
JAIR CASTRUITA G.
JAVIER OROZCO
JESUS A. CONTRERAS RAMIREZ
JESUS A. JIMENEZ MEMIJE
JESUS A. MILLAN ENCINAS
JESUS FIGUEROA NAVA
JESUS J. LUVIANO LANDEROS
JESUS MARIO LUNA GONZALEZ
JONATHAN RAMIREZ
JORGE
JORGE E. AREVALO DE ANDA
JORGE A. MOLINA CASTRO
JORGE GARCIA CALVILLO
JORGE L. GONZALEZ GONZALEZ
JORGE SANTANA B.
JOSE A. HERNANDEZ PEREZ
JOSE A. MEDINA HERNANDEZ
JOSE A. MONTOYA VEGA
JOSE A. NATERAS G.
JOSE A. NUÑEZ MATOS
JOSE A. RODRIGUEZ CASTILLO
JOSE A. TREJO DORANTES
JOSE A. ZAMORA TRUJILLO
JOSE DE JESUS ALZATI Z.
JOSE DIEGO CAN MORENO
JOSE E. MIRELES CASANOVA
JOSE EDUARDO M.I.
JOSE G. FELIX JIMENEZ
JOSE J. MARAVILLA JUAREZ
JOSE LUIS GARCIA AMURY
JOSE LUIS MONTOYA
JOSE M. PEREZ M.
JOSE R. GREGORIO HERNANDEZ
JOSE R. LOPEZ ESPINOZA
JOSE RAMON ROMO OLMOS
JOSE V. PEREZ RIOS
JOSUE B. ALVAREZ PACHECO
JOSUE M. CALOCA GONZALEZ
JUAN C. SMITH VELEZ
JUAN A. ZARZA PAGOLA
JUAN DANIEL GONZALEZ TRUJILLO
JUAN F. CAMPOS Z.
JUAN F. RODRIGUEZ GARCIA
JUAN CANTES GARCIA
JUAN JESUS SOLANO CARDENAS
JUAN JOSE WEISEL QUIÑONEZ
JUAN LUIS MARTINEZ RANGEL
JUAN M. NUÑEZ RUBIO
JUAN MANUEL FLORES URBANO
JULIO CESAR PONCE
KARLA A. HERNANDEZ NUÑEZ
KEVIN URIEL PEDRAZA
KRISTIAN AMED GIL SERNA
LALO
LEONARDO D. PEREZ SANCHEZ
LEONEL RAMIREZ SOTO
LIMHI SOLIS LOZANO
LINK HOUSE
LUDWIG M. ALVAREZ MARTINEZ
LUIS A. ESPINOZA LOPEZ
LUIS A. GARCIA RODRIGUEZ
LUIS A. MENDEZ CRUZ
LUIS ALVARADO
LUIS ANTONIO CONIZAL H.
LUIS CANCHOLA
LUIS D. MAYORGA M.
LUIS E. HERNANDEZ NAVARRO
LUIS ENRIQUE RAGALADO
LUIS F. RODRIGUEZ OSUNA
LUIS J. NOVELO NOVELO
MA. LUISA ARES RODRIGUEZ
MANUEL A. PICHARDO HERNANDEZ
MANUEL AQUINO CASTILLO
MANUEL ERNESTO ARREOLA
MANUEL GONZALEZ
MARCO A. CRIOLLO ARELLANO
MARCO A. MARTINEZ ACUÑA
MARIANO CAMPOS
MARIO A. TAPIA RIVERA
MARIO E. HERRERA PEREZ
MARIO E. ZAVALA DAVILA
MARIO SAMANO C ENFUEGOS
MARTIN MANZANO MORENO
MAYRA TSASNAI ANAYA RAMIREZ
MERIT MAYTE GOMEZ C.
MIGUEL A. DIAZ HERNANDEZ
MIGUEL A. GONZALEZ G.
MIGUEL A. PEREZ MARTINEZ
MIZAEL FUENTES MENESES
MR. HEC.
NATHANAEL MEZA
NETZER RODRIGUEZ AGUILA
NORMA CONSUELO CARRILLO G.
OCESSE TELLEBES
OMAR DOMINGUEZ DE LOS SANTOS
OMAR GUERRERO L.
OMAR NOEL REYES LOZANO
OMAR RODRIGUEZ CHAVEZ
OMAR SANTIAGO A. MARTINEZ
OSCAR A. RUIZ GONZALEZ
OSCAR MORENO GARZA
PERLA SANCHEZ CASTELLANOS
RAFAEL GONZALEZ GONZALEZ
RAFAEL MARTINEZ LOZADA
RAMIRO J. LGA. COTA
RAMIRO SALDAÑA SERNA
RAUL FERNANDO ACOSTA
RAUL GARCIA ORTEGA
RAUL RODRIGUEZ LOPEZ
RICARDO (LINK) VALLEJO M.
RICARDO CURTI LOREDO
RICARDO J. MARTINEZ GUTIERREZ
RICARDO J. PEÑA GARCIA
RICARDO LOM LOM
RICARDO M. ZARAGOZA LLAMAS
RICARDO RODRIGUEZ
ROBERTO CABRERA SAUCEDO
ROBERTO ENRIQUEZ GUEVARA
ROBERTO HERRERA
ROBERTO REYES DOMINGUEZ
ROBERTO REYNA AYALA
RODOLFO RODRIGUEZ B.
RODRIGO ERNESTO PEREZ
RODRIGO LOPEZ CORTES
ROMAN A. ANDASOLA VALADE
ROSA DE GPE. MARTINEZ ACUÑA
RUBEN O. ROSALES VELAZQUEZ
SALVADOR TEJEDA ISLAS
SELENE CORTEZ GONZALEZ
SERGIO A. AGUIRRE REYES
SERGIO CAMPOS NUÑEZ
SOLORZANO
SILVIA I. CARRIZALES ORLACHIA
TERRY BOGART
TOÑO VIDAL
URIEL TAPIA
VICTOR A. MARTINEZ G.
VICTOR A. SANCHEZ CARRILLO
VICTOR D. YAÑEZ RODRIGUEZ
VICTOR HOYOS LEON
YADIRA R. MEDINA GARZA

LECTORES INTERNACIONALES

COLOMBIA
ANGELO ESCORCE SCARPATTI
CARLOS EDUARDO ESCALANTE
CESAR H. GUZMAN CAMACHO
EDUARDO J. VISBAL OCHOA
ESTEBAN CABAL

COSTA RICA
BRYAN SIBAJA MENA
FREDDY F. PEREZ CARMONA
GABRIEL OVIEDO GOMEZ
HECTOR VILLALOBOS
JOSE D. CRUZ GUTIERREZ
KATHERIN FALLAS RETANA
MIGUEL VALDEZ
PABLO RODRIGUEZ CARRANZA
RUBEN CRUZ GUTIERREZ

CHILE
BRUNO OLMOS TAPIA
DIEGO GONZALEZ
GONZALO COMPAN A.
JAVIERA PAZ SANCHEZ PRANDO
JOHN CARVAJAL
RICARDO M. LOPEZ FUENTES
RICARDO YUTRONIC
SEBASTIAN GONZALEZ NEGRETE

EL SALVADOR
LUIS F. CHORIEGO MENDEZ

ESTADOS UNIDOS
JUAN D. URIBE ROJAS
JULIO A. VAZQUEZ
NOBIL TUEME

HONDURAS
DAVID GARCIA

PANAMA
O. R. SHOGEN

PERU
CESAR G. MIRANDA R.
LUIS R. CABALLERO GRANDA

PUERTO RICO
CHRISTOPHER TORRES LUGO
JOSE JAVIER GONZALEZ

REP. DOMINICANA
JOSE RAMON NASTE S.
MIGUEL ENRIQUE

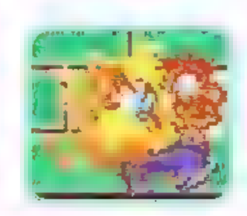
VENEZUELA
EDUARDO SANCHEZ
FEDERICO FLAVIANO
GABRIEL LEONI PEREZ-PUELLES
GUILLERMO E. SANCHEZ C.
JOSE NICOLAS SILVA S.
RICARDO PESTANA FRANCO
VICTORIA LEONI PEREZ PUELLES





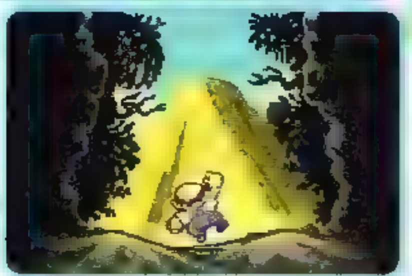


Nintendo comenzó su fama con el gran juego de aventuras de plataformas llamado Mario Bros. para el NES y desde entonces ha mantenido un gran legado de innovaciones en este género, pero en los juegos que más se ha lucido han sido Kirby y Wario por su gran cantidad de movimientos, combinaciones y escenarios que siempre te plantearán todo un reto desde que prendes la consola. Aquí en la redacción nos había parecido que el mejor Wario Land de todos era el de Virtual Boy, sin embargo, esta nueva aventura del peculiar pero no por eso poco carismático antihéroe Wario deja atrás todo lo que habíamos visto de él.

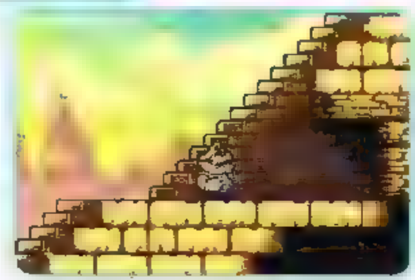


Hey ¿qué te pasa?... todos mis juegos son buenísimos, así que vamos de volada a ver los detalles.





Boletín de último momento... unas nuevas ruinas han sido descubiertas donde se presume que existe un enorme tesoro... El profesor encargado de las excavaciones ha desaparecido misteriosamente... Al enterarse de estas noticias, Wario empaca sus maletas saca su Wariomovil del garage para emprender el viaje hacia estas misteriosas ruinas y, lógicamente, apoderarse del tesoro antes de que llegue Lara o el profesor Jones.





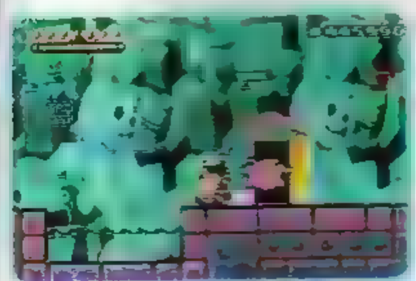
Al llegar a las ruinas se percata de que esta aventura será bastante provechosa.



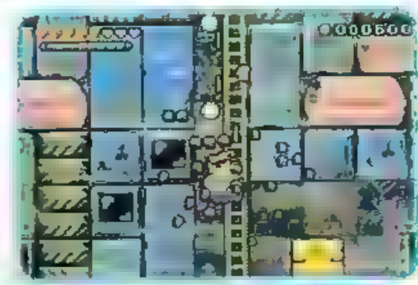
Dinero, dinero...¡¡¡DINERO!!!



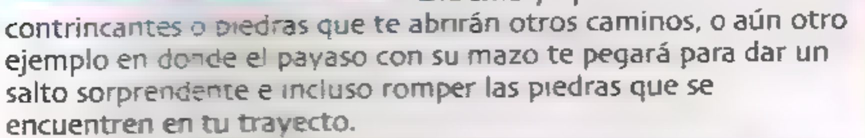




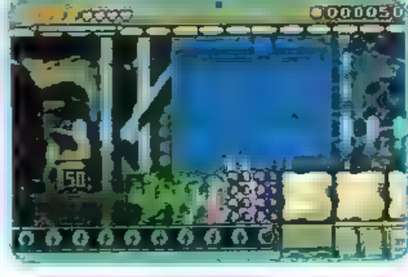
Al comenzar el juego podrás realizar algunos movimientos básicos como el salto, los hombrazos y los agarres que en verdad te servirán de mucho cuando los domines y combines sabiamente. Lógicamente Wario también podrá sumergirse en el agua para buscar tesoros submarinos. Por otra parte y como ya es costumbre, podrás levantar enemigos y rocas pequeñas para lanzarlas con la fuerza de un Pitcher profesional.



Pero eso no es todo, ya que en cada uno de los niveles podrás interactuar con los enemigos para ganar ciertas habilidades como por ejemplo, la abeja que te picará la cara para hinchártela y así volar por los aires para alcanzar lugares muy altos, o el chimpancé que te arroja fruta para que te la comas y así ganar un peso extremo y aplastar a tus



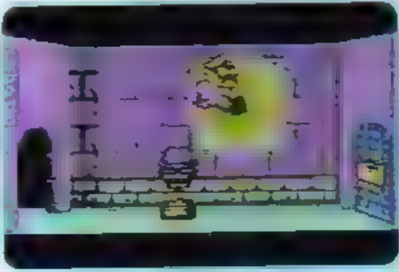
contrincantes o piedras que te abrirán otros caminos, o aún otro ejemplo en donde el payaso con su mazo te pegará para dar un salto sorprendente e incluso romper las piedras que se encuentren en tu trayecto.

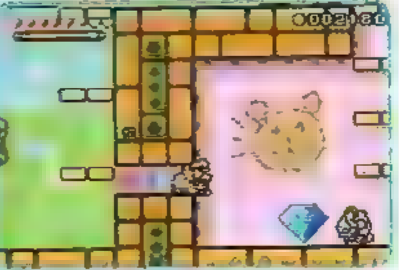


Si aprendes a utilizar todos estos elementos sabiamente, estamos seguros de que no tendrás problema alguno en volverte el personaje más rico y poderoso sobre la faz de la tierra.

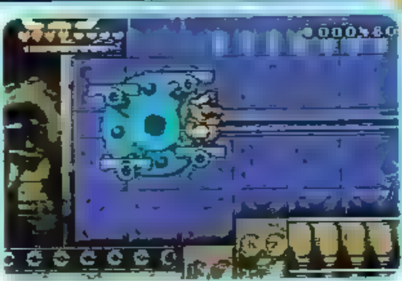
Tendré que pasar por todo tipo de escondrijos para llevarme todos los tesoros.







El principal objetivo del juego es recolectar todo el dinero que te sea posible, conseguir todas las gemas, diamantes gigantes, las cuatro piezas de las piedras preciosas y la llave mágica que te abrirá el camino a la siguiente escena.

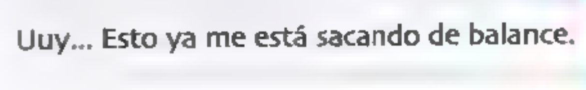


Como es lógico, los tesoros se encuentran ocultos a lo largo del nivel por lo que deberás hacer circo, maroma y teatro para vaciar el nivel sin dejar nada atrás. Recuerda utilizar todos los elementos del escenario al igual que los que puedas traer de un lado para otro para recaudar los fondos suficientes.

Al llegar al final de la escena, tendrás que activar un switch mágico para abrir de nuevo el portal de regreso a las ruinas, pero contarás con tiempo limitado para alcanzar dicho portal o perderás todo lo que recolectaste.

Por lo general, una vez que llegas hasta el switch mágico que abre el portal para que regreses a las ruinas, algunos bloques que obstruían ciertas partes de la escena se abrirán mientras otros se cerrarán para dejarte un camino limitado, pero muchas veces te guían hacia otros tesoros ocultos. Gracias a esto, te aseguramos que tendrás que pasar por el mismo nivel varias veces y así encontrar todos los tesoros.



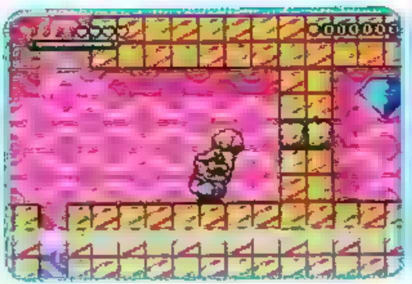


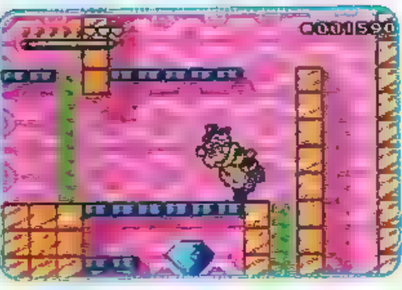
Uuy... Esto ya me está sacando de balance.





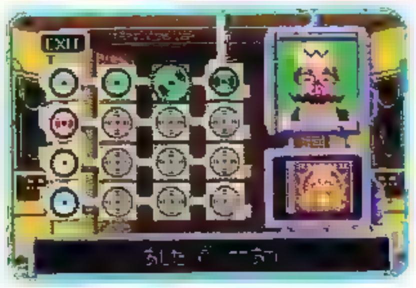
Dentro de cada uno de los escenarios te encontrarás en cuartos coloridos con una gran gema como premio principal. En estos cuartos retarán a tu ingenio y habilidad para ganarte la gema, ya que algunos de ellos son verdaderamente difíciles y requerirán algo de tiempo para que te puedas llevar tu premio. Lógicamente deberás utilizar todo lo que tengas a la mano para alcanzar la gema, así que analiza bien todo lo que hay en el cuarto y realiza hasta lo imposible. Si te equivocas, puedes salir por el mismo tubo por el que entraste y regresar al cuarto para que todos los elementos regresen a su lugar de origen y tengas otra oportunidad de conseguir el tesoro.







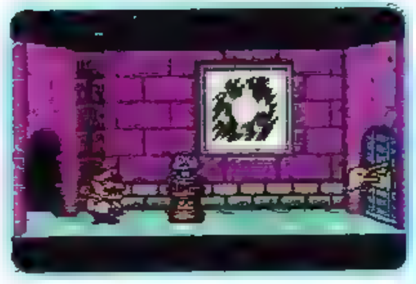
¡Hijoles!, se ve muy difícil esto de manejar tantas habilidades, espero que no me pongan en situaciones demasiado apretadas.



Como un premio a tu exhaustiva búsqueda, al encontrar el disco en cada escena, podrás entrar a la rocola del juego para escuchar los temas de fondo del nivel con algo más que humor, aparte que te contará como efectivo extra para tu marcador en dicho escenario.



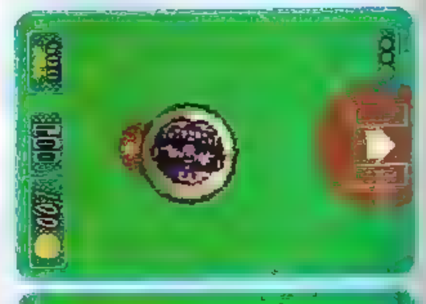
¡Qué bien!, una opción de estas ya casi no se veían dentro de los juegos.



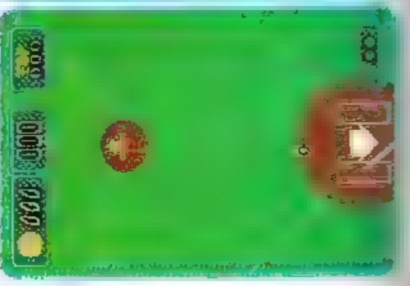
Al encontrar todas las gemas fragmentadas de un corredor, una inmensa puerta se abrirá para que puedas entrar a un cuarto con mini-juegos, a una tienda de rarezas y por supuesto, a visitar al jefe de ese mundo (por así decirlo).
Pero veamos cada uno de los puntos con mayor detenimiento para que no te hagas bolas.



¿Bolas?... ¡¡¡Siento que mi cabeza va a explotar!!!



Al ganar suficiente dinero en cualquiera de las escenas, podrás participar en mini-juegos para ganar unas Tokens (monedas especiales), pero no será nada fácil, ya que tendrás que echarle los kilos en dichos mini juegos para sacar todos los Tokens que te sean posibles en una sola partida.



Baseball: Este es un sencillísimo juego de Béisbol en donde tendrás que mandar la pelota lo más alto posible para lograr un Homerun, pero al recibir tres Strikes el juego terminará. Cada tres Homeruns te darán un Token, pero el Pitcher no te hará la vida tan fácil, ya que puede variar la velocidad del lanzamiento.







Salto de Rueda: En un desértico camino Wario avanzará sobre una llanta y lo único que tienes que hacer es saltar cualquier obstáculo que se presente a tu paso. Cada quince saltos obtendrás un Token, pero el camino se volverá más complicado y tendrás que hacer saltos más precisos.

La Peluquería: Este juego es un tipo de memorama en donde tienes que memorizar las facciones del personaje en la silla colocándole los ojos, la nariz y la boca. Cada tres combinaciones acertadas ganarás un Token, pero después te darán más opciones para elegir, y se complicará un poco más.



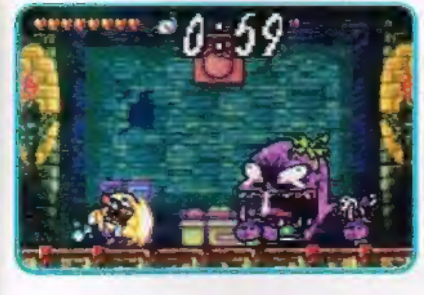




Todos estos mini-juegos no me hacen la menor gracia ya que ponen en riesgo mi salud, pero ni modo.

En la tiendita tendrás oportunidad de comprar varios objetos con los Tokens que recibes en los mini-juegos. Todos ellos te servirán para combatir al jefe del corredor, pero unos serán mucho más efectivos que otros, así que te recomendamos ponerte abusado y no malgastar tus valiosas monedas en cualquier artículo.





En la última puerta del corredor, te encontrarás con el maléfico jefe que espera a ser retado por un contrincante digno, por lo que es mejor que vayas preparado con algún ítem, ya que la batalla tiene límite de tiempo y el objeto que compres te ayudará para evitar que te quedes sin tiempo.

El jefe de cada corredor es muy diferente al otro, por lo que tendrás que elaborar técnicas diferentes dependiendo de la situación y tomar decisiones rápidas, ya que los jefes son bastante feroces y no tendrán alguna consideración hacia ti.

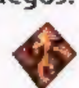




La saga de Wario se ha consagrado con esta nueva aventura en Wario Land 4, ya que es uno de los mejores juegos que han salido en cualquier sistema de Nintendo y definitivamente todo el Staff que está detrás de esta joya se merece un premio al ingenio y al reto.



Con más de 20 niveles por explorar y cada uno con enemigos diferentes y objetivos que van mas allá de la imaginación, nos hemos entretenido a más no poder con este formidable título que te entretendrá por horas y horas, además estamos seguro que al igual que nosotros, lo jugarás una y otra vez para mejorar tu marcador tanto en cada escenario como en mini-juegos.





Resident Evil habitará en el NGC

Finalmente después de tanta espera, Capcom ha anunciado adelantos en sus trabajos de este juego para el GameCube, pero la mayor sorpresa de todas es que aún no muestran nada de Resident Evil Zero, sino un gran avance en la re-masterización del clásico título para PSX que nos puso los pelos de punta.





Con las grandes capacidades de este sistema, ya no ha sido necesario utilizar imágenes fijas como background (fondos) sino absolutamente todo se está manejando en tiempo real, muy similar a lo que es Resident Evil: Code Veronica, pero claro, utilizando las ventajas y poderío del NCG. Por si no has quedado satisfecho, esta compañía también confirmó la readaptaciones del resto de la saga (Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil: Code Veronica) aparte de que no han quitado el dedo del renglón con la precuela para este sistema.

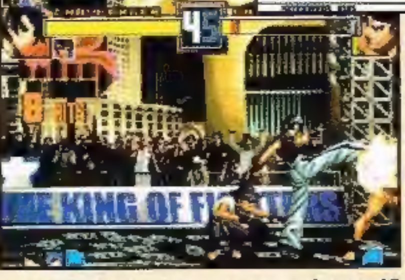
Avance del Game Boy Advance

Nos enteramos de buena fuente que Nintendo Japón ya está trabajando en un nuevo diseño de este sistema portátil de 32 bits, con mejoras en su infraestructura. Pero ¿qué le podrían mejorar a este faboluso sistema? Al parecer todo indica que la pantalla de cristal líquido tendrá algunos cambios como un ajuste de contraste, además de que es muy probable que ahora la pantalla tenga luz propia haciéndolo el rey de los portátiles, para jugar en cualquier lugar y ocasión.
Las mejoras apenas están en planes de desarrollo, por lo que aún no hay fecha de lanzamiento.
Por cierto, tremendo resbalón que cometimos al especular con el precio sugerido del lanzamiento del GameCube.

King of Fighters 2001

En los últimos meses, ha habido grandes demostraciones de varios prototipos a todo lo largo y ancho de la meca de los videojuegos: Japón.
Según nuestros corresponsales, el esquema del juego ya no es el mismo, ya que los equipos de peleadores se conformarán por cuartetos en vez de tercias, sin embargo podrás acomodar a tres de ellos como peleadores normales o strikers, por lo que cambiará radicalmente el modo en el se acostumbraba jugar las secuelas anteriores. Lo más impresionante (bueno, entre comillas) es que cuenta con hasta 40 de peleadores y lógicamente muchos de los anteriores vienen por la revancha. Esperamos que para principios del próximo año ya podamos disfrutar de este maravilloso título en el local de arcadias más cercano.





Soul Calibur 2 va por buen camino

Namco ha puesto bastante énfasis en sus juegos, sobre todo cuando se trata de títulos de lanzamiento para un sistema, y aunque Soul Calibur 2 no saldrá sino hasta el siguiente año en Japón, nos enteramos que al parecer las razones por las que se retrasó fue para afinar detalles, así como para mejorar el "engine" y que los personajes se vean sorprendentes en todo momento (muy similar a lo que hicieron para el Dreamcast). Todo va viento en popa, lo único que nos resta es esperar.



ULTIMA PAGINA

Con esto damos por concluido este número honrando a nuestros fieles difuntos, esperamos que los Tips de Mario Kart Super Circuit te sean útiles, y te hayas emocionado con las importantes noticias que se generaron este mes. No te pierdas la siguiente edición con nuestras clásicas secciones y lo nuevo de la industria. Te recordamos que en el mes de Diciembre daremos a conocer la manera con la cual podrás participar en la celebración de nuestro 10º Aniversario, tendremos premios y sorpresas, para nuestros fieles lectores como tú.





www.marinela.com
¿te faltó un cachito?
energy up!
cuadrito de arroz
barra de granola
con 7 vitaminas y minerales
energy up! de Marinela
el cachito de energía que te hace falta.
ACOMPÁÑALOS CON LECHE